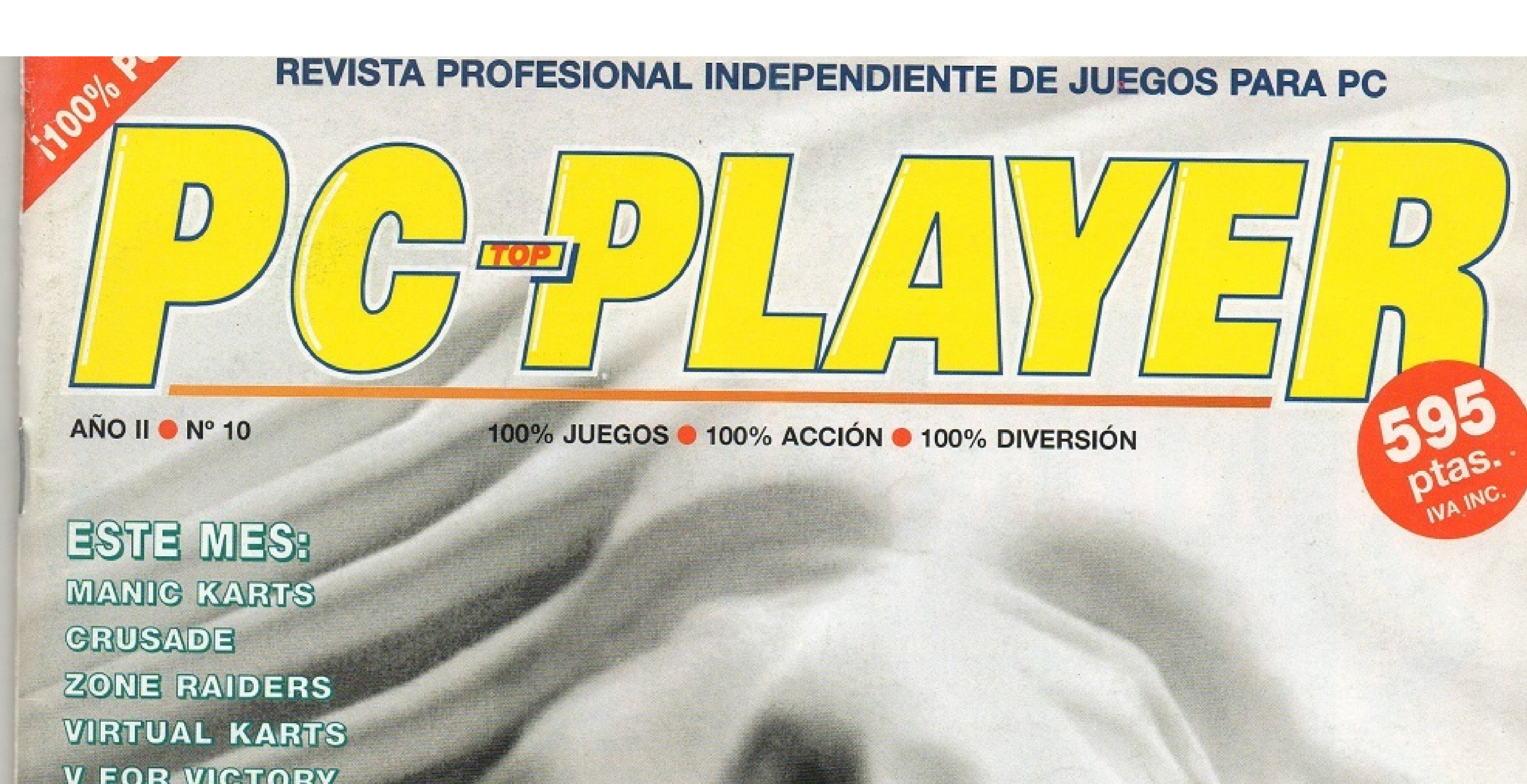


REVISTA PROFESIONAL INDEPENDIENTE DE JUEGOS PARA PC

PC-PLAYER

AÑO II ● Nº 10

100% JUEGOS ● 100% ACCIÓN ● 100% DIVERSIÓN

595 ptas. IVA INC.

ESTE MES:

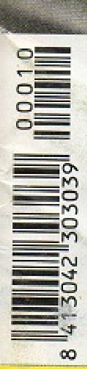
MANIC KARTS
CRUSADE
ZONE RAIDERS
VIRTUAL KARTS
V FOR VICTORY
CYBERSPEED
REALM OF CHAOS
BERMUDA SYNDROME
MIMI & THE MITES
ENDORFUN
THUNDERHAWK 2: FIRESTORM
POLICE QUEST SWAT
WETLANDS
TURRICAN 2
BURN CYCLE
MORTAL COIL
ALLIED GENERAL
MISSION CRITICAL

D
WING COMMANDER IV
NBA LIVE '96
I HAVE NO MOUTH...
MEGAMAN X

DOS GRANDES CONCURSOS: D Y GABRIEL KNIGHT 2 (Páginas 69 y 81)

NOTICIAS
PREVIEWS
ACTUALIZACIONES
TODO A CIEN
SHAREWARE
TRUCOS
HARDWARE
MANGAMANÍA
A FONDO:
IN THE 1st DEGREE
TORIN'S PASSAGE

GABRIEL KNIGHT 2
LA BESTIA INTERIOR



ESTRATEGIA BÉLICA: ESTO ES LA GUERRA...

PC-PLAYER

AÑO 2. NÚMERO 10

Editor
Antonio M. Ferrer Abelló
Director Editorial
Mario de Luis García
Subdirector Editorial
Carlos Doral Pérez
Director de Producción
Carlos Peropadre
Directora Comercial
Carmina Ferrer

PC TOP PLAYER es una publicación de
TOWER COMMUNICATIONS

Redactor Jefe
Antonio Greppi Murcia

Colaboradores
Antonio J. Novillo, Fernando Resco, Emilio Arias, Alfredo Vegas, Javier Rodríguez, David Gozalo, Walter Lewin, Fernando de la Villa Luis F. Fernández, Pedro López, Victor Sánchez, Walter Lewin, Angel L. Mozún

Edición
Rafael Mª Claudin Di Fidio
Maquetación
Clara Francés Escudero, Fernando García Santamaría
Tratamiento de imagen
María Arce Giménez
Infografía
Pedro J. Martín de los Santos
Fotografía
Denis Holzbacher
Servicios Informáticos
Digital Dreams Multimedia, S.L.

Redacción, Publicidad y Administración
C/ Aragoneses, 7
Alcobendas
28100 MADRID
Telf.: 6614211 / Fax: 6614386
Publicidad
María Eugenia González
Publicidad Barcelona
Pepín Gallardo
Servicio Técnico
Óscar Rodríguez
Secretaría de Dirección
Rosa Arroyo
Suscripciones
Erika de la Riva
Filmación
Filma Dos
Impresión
Pantone
Distribución
SGEL

Depósito legal: TO-1128-1995
ISSN: 1135-3759

SUMARIO

NUESTRA PRIMERA DECENA

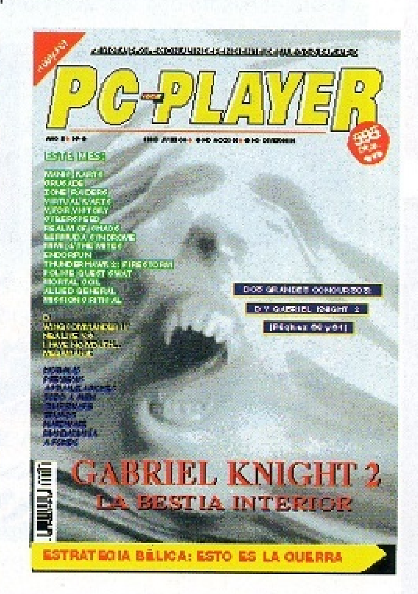
El diez ya es un número redondo. Nos gusta creer que nuestra revista también ahora es ya redonda, después de otros tantos difíciles y laboriosos meses. Nos encontramos cerca de nuestro primer año, y en nuestra hasta ahora corta vida ha habido suficientes cambios (a mejor, por supuesto) como para que nos podamos sentir orgullosos de ser nosotros mismos y sobre todo de ser quienes somos.

Adentrándonos en el contenido de este número, tenemos que señalar el indiscutible protagonismo de un género: la videoaventura de terror. La repercusión del magnífico programa de Sierra On-Line *Phantasmagoria* ya se está haciendo notar. Su extensión (siete CDs) y sobre todo su calidad auguraban un relanzamiento del género. El *Megagame* de este mes, otro programa de Sierra, da un paso más en el mundo del miedo. Se trata de *Gabriel Knight II*, segunda parte del conocido juego, que aparece con seis CDs de sustos ininterrumpidos. Otro de los programas que os presentamos, *D*, programado para las consolas por la compañía nipona Warp pero convertida para PC por Acclaim, también nos aportará horas de incesante castañeteo de dientes y corazones enervados. Es interesante constatar que los juegos cada vez ocupan más CDs. No se ha vuelto todavía a los mencionados siete CDs de *Phantasmagoria*, pero la media se está elevando (*D*, por ejemplo, ocupa tres CDs). Tanta empieza ha ser la influencia de este género en los usuarios que nosotros hemos querido hacernos eco de ello y en este número os presentamos nada más y nada menos que dos concursos que giran alrededor de este género. Y, cómo no, alrededor de los mencionados juegos *Gabriel Knight 2* y *D*.

Por lo demás, continuando con la práctica de nuestro último número, este mes te ofrecemos la solución de dos programas de actualidad: *In the First Degree* y *Torin's Passage*, comentados en el número nueve de la revista. El primero es una especie de *thriller* a lo Agatha Christie, con asesinato y juicio incluidos. En el segundo encontrarás unos divertidos dibujos animados en una magnífica aventura gráfica de Sierra.

En fin, no me queda más que desearte que disfrutes al máximo de la primavera que pronto va a estar entre todos nosotros. ¡Hasta la próxima!

ÍNDICE



Gabriel Knight ha sido el programa elegido para la portada de este mes; se trata de un juego terrorífico, tanto por su argumento como por su extensión (¡seis CDs!). En el CD-ROM de este mismo número encontrarás un magnífico vídeo demostrativo del mismo. Prepárate para sentir el miedo...

CONTENIDO CD ROM

Este mes continuamos en la brecha, ofreciéndoos las mejores demos del momento. Destacamos el vídeo de nuestro juego de portada, el "lobuno" Gabriel Knight 2, y la demo jugable (tres niveles) de Command & Conquer.



Si quieres saber desde dónde es ejecutable una demo, y sobre todo si es o no jugable, mira la leyenda que indica el significado de los iconos que acompañan a todos los comentarios indicando la acción que debes seguir en cada caso.

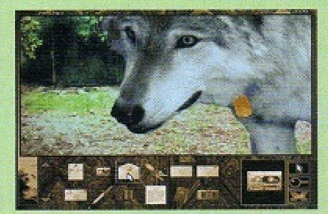


GABRIEL KNIGHT 2

RUN: GK2.BAT

Este vídeo te introducirá en la historia de nuestro *Megagame*, **Gabriel Knight 2**. Para verlo, puedes utilizar el programa share incluido en el directorio GK2. En éste también podrás encontrar el fichero AVI, en el caso de que prefieras ejecutarlo con el reproductor multimedia de Windows. Las opciones de Quickview aparecen al pulsar "ALT+O". Podrás salir del programa con "ALT+X". Para ejecutar un vídeo, sitúate sobre el mismo con las teclas de cursor y pulsa "ENTER".



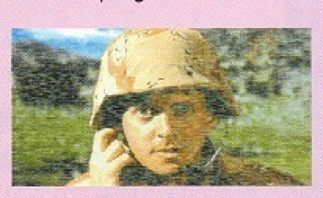




COMMAND & CONQUER

RUN: C&CDEMO.BAT

Para jugar con los tres niveles que ofrece esta demo del excelente **Command & Conquer**, ejecuta nuestro fichero BAT: te conducirá directamente a la instalación del programa, en el cual configurarás, además, tu tarjeta de sonido. Para entrar en el programa, teclea C&C.EXE desde el directorio donde lo hayas instalado. El juego requiere que el *driver* de ratón esté cargado.





LEYENDA



Demo jugable desde el CD-ROM



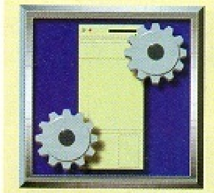
Demo no jugable, visible desde el CD-ROM



Demo jugable que necesita disco duro.



Demo no jugable visible desde el disco duro



SIM TOWN

RUN: SIMTOWN.BAT

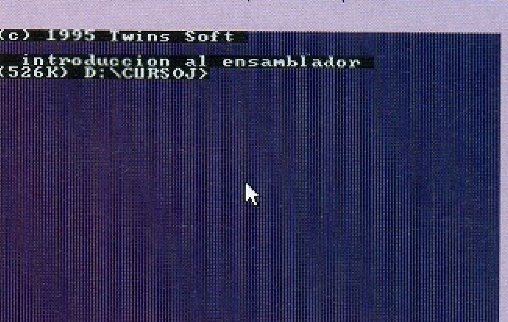
La familia Sim de la compañía americana Maxis crece una vez más con el nuevo **Sim Town**, dedicado especialmente a los pequeños de la casa. Esta demo no jugable para Windows te permite ver el funcionamiento de este programa. Si nuestro fichero BAT no logra arrancar la demo en Windows, ejecuta el programa SETUP.EXE con el administrador de programas. Éste lo puedes encontrar en el interior del directorio SIMTOWN incluido en el CD-ROM.



CURSO DE JUEGOS

RUN: CURSOJ.BAT

En el CD-ROM de este número te ofrecemos el programa que acompaña a nuestro curso de la sección "Cómo crear juegos". En el directorio CURSOJ del CD-ROM encontrarás un ejecutable y su listado en ensamblador; gracias a él podrás ver cómo se crea una rutina de ratón. Si deseas modificar el listado que presentamos, deberás copiarlo a un directorio de tu disco duro.

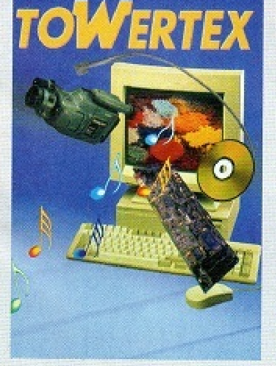




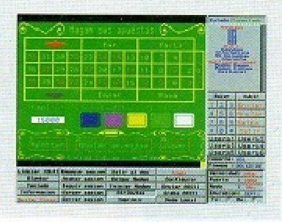
TOWERTEX

RUN: TOWERTEX.BAT

TOWERTEX es un servidor remoto de información al que podrás acceder a través de la red IBERTEX. Gracias a este programa de ejecución "te entenderás" con el centro servidor. Tras una conexión de tres minutos, **TOWERTEX** se convertirá en *freeware*. El módem necesario es cualquier compatible Hayes o V.25. Te aconsejo que leas los ficheros de documentación del programa: evitarás molestias en el manejo.







SOLUCIÓN DE PROBLEMAS

Desde el pasado número, todos los programas tienen su correspondiente fichero BAT, que ejecuta o instala cada una de las demos o aplicaciones del CD-ROM. El nombre de estos BAT viene en los recuadros de explicación de las demos que aparecen en las páginas de la sección Contenido CD-ROM. Debido al amplio número de personas que adquieren la revista, te rogamos sigas muy atentamente las instrucciones que aparecen en los ficheros BAT o en estas páginas antes de llamar a nuestro Servicio Técnico. La mayor parte de los problemas surge por desinformación.

Servicio Técnico de PC Player
El horario de atención es de lunes a jueves de 16 a 18h, y viernes de 13 a 15h.
(La persona encargada es Óscar Rodríguez)
Teléfono: (91) 661 42 11

POSIBLES FALLOS Y SUS CAUSAS

PROBLEMAS DEL CD

- Al introducir el disco, aparecen mensajes del tipo: "Anular, Repetir, Descartar", o la unidad no logra leer el CD.

Solución: Asegúrate de que el *driver* de tu CD-ROM y el fichero MSCDEX estén correctamente instalados en el CONFIG.SYS y AUTOEXEC.BAT. Cabe la posibilidad de que, por problemas de transporte y manipulación, el disco haya sido dañado. En este caso, envía directamente el disco a:

TOWER COMMUNICATIONS
(a la atención de Óscar Rodríguez)
C/Aragoneses, 7
28100 Pol. Ind. Alcobendas (MADRID)

Otro CD será remitido por correo a tu domicilio sin coste alguno.

PROBLEMAS DE EJECUCIÓN

- Cuando ejecuto el programa aparece el mensaje: "memoria insuficiente".

Solución: Aumenta la memoria convencional configurando adecuadamente tu CONFIG.SYS o AUTOEXEC.BAT, o utiliza un programa como MEMMAKER.

- Cuando ejecuto un programa, éste vuelve al Sistema Operativo.

Solución: Aumenta el numero de FILES en el CONFIG.SYS

PROBLEMAS CON OTRAS APLICACIONES

- Algunas aplicaciones que antes funcionaban no lo hacen después de pasar el MEMMAKER.

Solución: Es posible que hayas desactivado el uso de la memoria expandida utilizada por otros programas.

CONTENIDO CD ROM

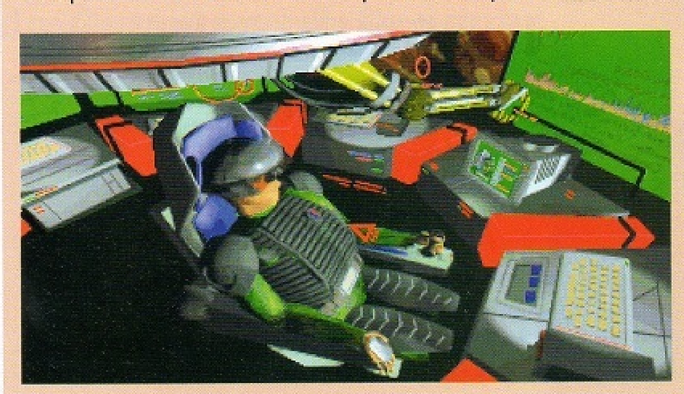


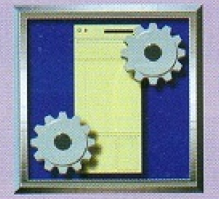
TRAUMA

RUN: TRAUMA.BAT



Trauma es un "mata-marcianos" español del cual podrás disfrutar con las tres posibles instalaciones en disco duro que ofrece el programa que ejecuta nuestro fichero BAT. Como reseña, debo decir que, si eliges la instalación mínima, deberás cargar el ejecutable TRAUMA del directorio TRAUMA del CD-ROM para arrancar la demo. Como la configuración de sonido es automática, algunas tarjetas no totalmente compatibles con Sound Blaster pueden dar problemas.





SHIVERS

RUN: SHIVERS.BAT

Esta demo ofrece un *slideshow* (sucesión de pantallas) con algunos de los pasajes de esta aventura gráfica de Sierra On-Line. Se trata de una demo para el entorno Windows. Si nuestro fichero BAT no logra arrancar esta demo en Windows, ejecuta el programa SETUP.EXE que se encuentra en el directorio SHIVERS del CD-ROM con el administrador de programas, y sigue las instrucciones del propio instalador de Sierra.



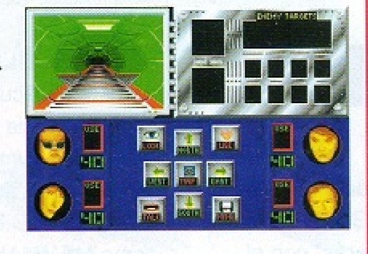
SHAREWARE



SHADOWFORCE

RUN: SHARE\SHADOW.BAT

Esta es una aventura clásica al estilo de aquellas que aparecieron en los comienzos del PC. Para ejecutarla, ejecuta SFORCE.BAT. Si el programa te da error de pantalla, se debe a que, o bien tu tarjeta no es SVGA, o bien necesitas un *driver* universal tipo UNIVESA.





CLYDE'S ADVENTURE

RUN: SHARE\CLYDE.BAT



Clyde's Adventure es uno de los clásicos reconocidos dentro del mundo del shareware. Aunque sus gráficos son muy sencillos, se trata de un plataformas (género pujante en nuestros queridos PCs) en su más puro estilo. Teclea CLYDE1 para ejecutar este primer episodio.



PICKLE WARS

RUN: SHARE\PICKLE.BAT

Para configurar el sonido del programa, teclea SETUP en el directorio donde esté instalado, e indica disco C cuando te lo pida. Luego ejecuta PW1.EXE para acceder a la demo, que pertenece al género de las plataformas.

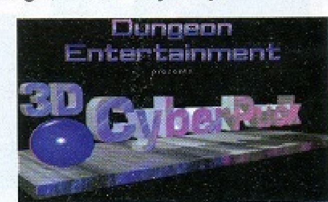




3D CYBERPUCK

RUN: SHARE\CYBRPUCK.BAT

Si te gustan los juegos tipo *Doom*, te gustará el que aquí presentamos. Sin embargo, en **3D Cyberpuck** no tendrás que matar a nadie: comparte con aquél la técnica con la que ha sido realizado. Si el comando START da problemas en tu ordenador, ejecuta GO para arrancar.



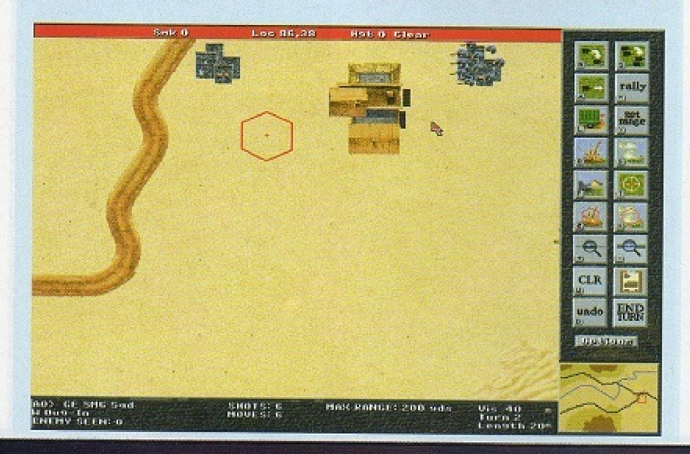


STEEL PANTHERS

RUN: STEEL.BAT

La demo de **Steel Panthers**, programa perteneciente al género “estrategia bélica”, te ofrece la posibilidad de participar en una batalla en tres diferentes escenarios de los cincuenta con que cuenta la versión final. Necesitas 23 Mb de espacio libre en disco duro para poder instalar la misma. Ejecuta SOUND para configurar tu tarjeta de sonido, y PZ para ejecutar la demo.



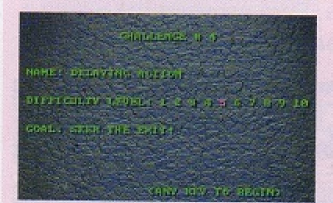


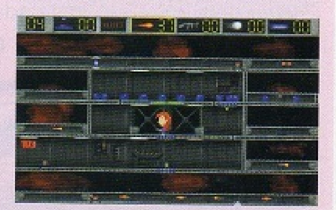


MIMI & THE MITES

RUN: MITES.BAT

Para instalar la demo de **Mimi & the Mites**, necesitas 5 Mb de espacio libre en tu disco duro. Cuando nuestro fichero BAT lo haya instalado, ejecuta MITESCFG para configurar el programa si así lo deseas, y MITES para ejecutarlo. Algunas tarjetas de sonido no totalmente compatibles con Sound Blaster pueden causar algún tipo de problema.







CONTENIDO CD ROM



SPEED HASTE

RUN: SHASTE.BAT

Speed Haste es un programa español de carreras de coches, con dos tipos de vehículos diferentes: Fórmula 1 y Stock. La demo requiere 7,5 Mb de espacio libre en tu disco duro para ser instalada. Para configurar la tarjeta de sonido teclea SETUP, y para arrancar SPEED.





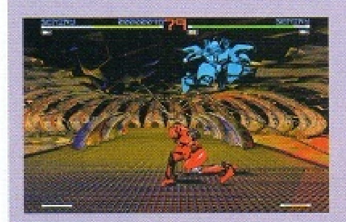




RISE 2: RESURRECTION

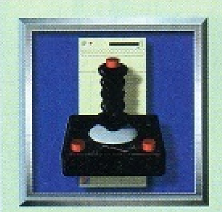
RUN: RISE2.BAT

Esta demo es ejecutable desde el CD-ROM. Nada más ejecutar nuestro fichero BAT accederás al propio programa de configuración de **Rise 2**, donde, además de elegir las teclas y modificar los parámetros de la tarjeta de sonido, podrás cambiar entre los modos VGA y Super VGA. La demo sólo cuenta con dos luchadores.





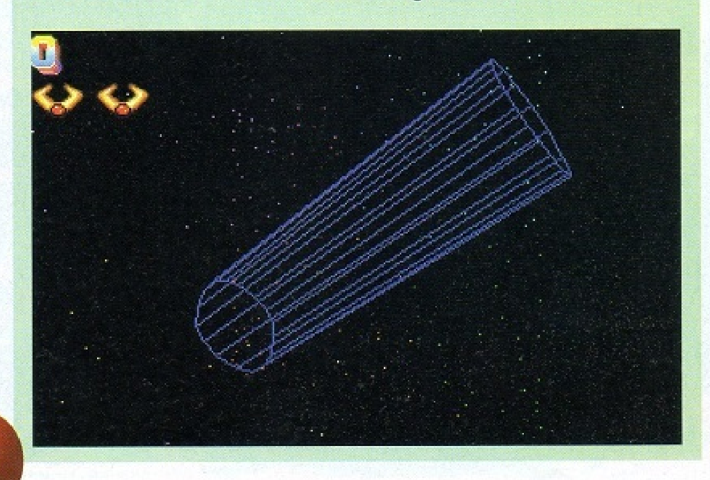




TEMPEST 2000

RUN: TEMPEST.BAT

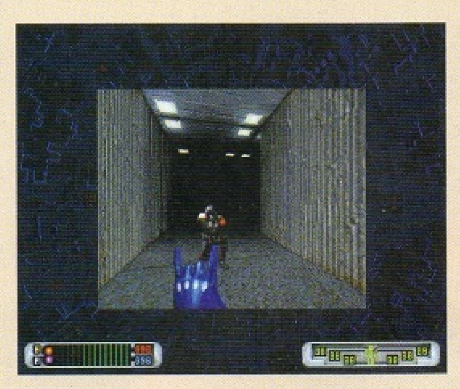
Nuestro fichero BAT te conducirá directamente al propio programa de instalación de la demo jugable de **Tempest 2000**. Una vez instalado, ejecuta TEMPEST para jugar. Es muy importante que no selecciones "CD-ROM Music" como dispositivo de música cuando estés configurando el sonido.



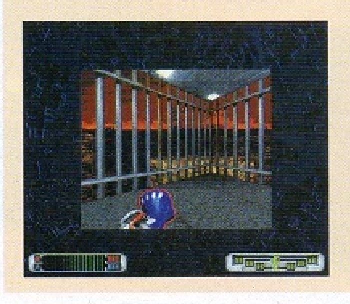


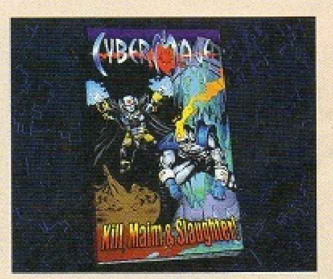
CYBERMAGE

RUN: CYBRMAGE.BAT



Cuando el instalador te lo indique, tienes que introducir los diferentes parámetros: puedes elegir el directorio donde se instalará esta demo, la configuración del sonido, y, cosa que es más importante, el modo gráfico, el cual variará según la memoria de que dispongas (el mínimo es 8 Mb de RAM).



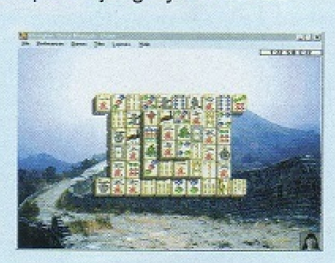


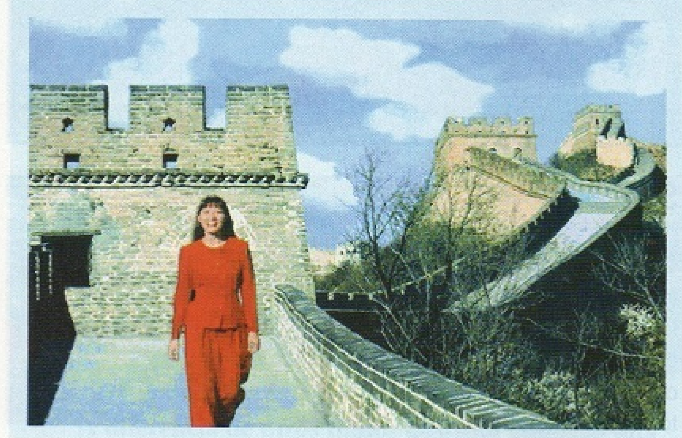


SHANGHAI: GREAT MOMENTS

RUN: SHGMDEMO.BAT

La demo de **Shanghai: GM** no te permite acceder más que a un único tipo de juego y fichas. Es para el entorno Windows, y si nuestro fichero BAT no logra acceder a tu sistema, ejecuta el fichero INSTALL.EXE que aparece en el directorio SHGMDEMO del CD-ROM, para así instalar la demo en tu disco duro.



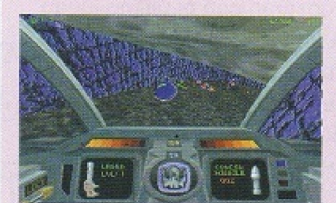




DESCENT 2

RUN: DESCENT2.BAT

La demo jugable del programa **Descent 2** requiere ser instalada en el disco duro. Necesita 10 Mb de espacio libre en el mismo. Para configurar la tarjeta de sonido, ejecuta SETUP, y, cuando quieras arrancar, D2. La versión final, a punto de hacer su aparición en el mercado, incluirá la posibilidad de jugar en diversos modos Super VGA.





I'M SOMEWHERE IN DEEP SPACE. I'D LIKE TO SAY MORE ON WHERE I AM BUT I CAN'T. NAV SYSTEMS ARE OUT. THE COMPUTER THINKS I'M IN THE ASTEROID BELT ONE MINUTE AND ZIPPING AROUND INTERSTELLAR REGIONS THE NEXT. THIS WARP CORE PROTOTYPE HASN'T BEEN ADJUSTED TO FIT MY CONSOLE. IT'S ALMOST LIKE THE PTMC DOESN'T WANT ME TO RETURN. TYPICAL. AND NOW SOME CORPORATION IDIOT IS TRYING TO REACH ME ON THE TRANS COM...

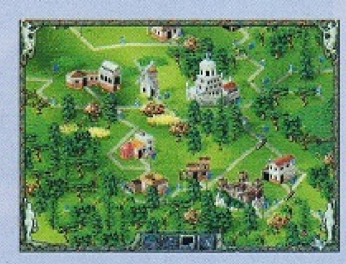
SETTLERS II

Los amantes de la estrategia gozarán con el último juego de Blue Byte, ya que combina aspectos de diferentes juegos en un único y divertido programa. Con gráficos Super VGA, y con varias civilizaciones a las que controlar, dentro de muy poco lo podremos tener en nuestras pantallas.



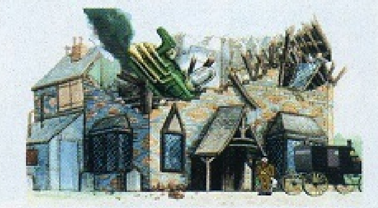


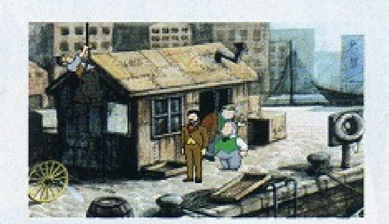


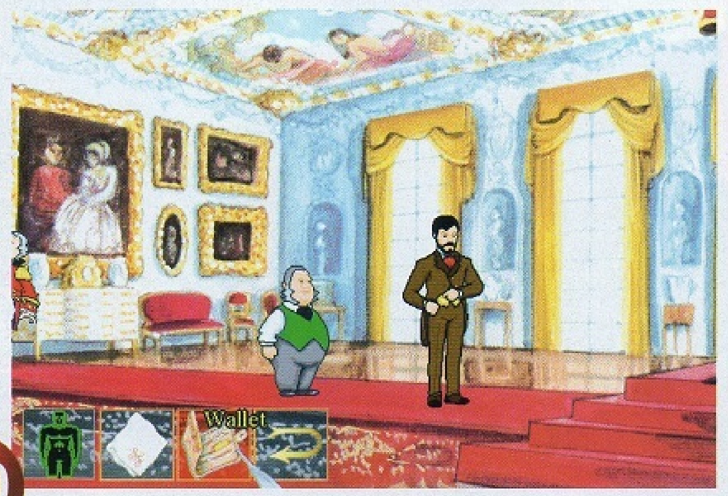


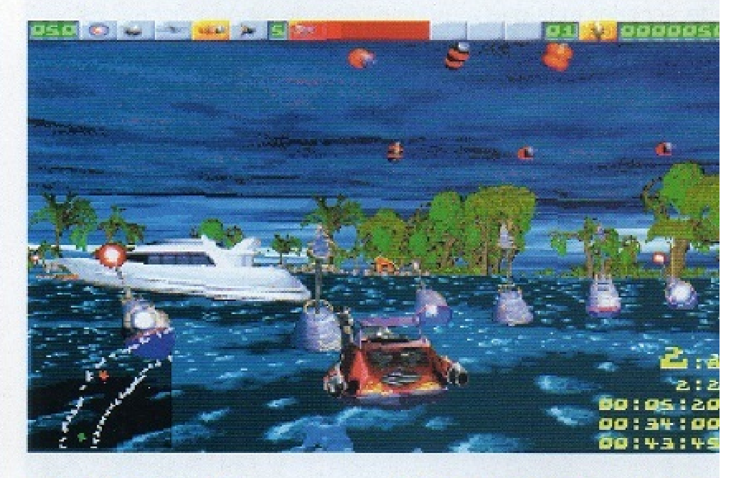
GENE

Bajo este nombre se oculta una nueva aventura realizada por los mismos programadores que diseñaron el programa *The Orion Conspiracy* para la compañía Domark. El argumento se basa en la vida de un científico genial pero totalmente chiflado como corresponde al personaje arquetípico por todos conocido.





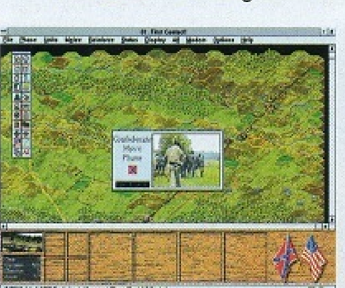




SPEED RAGE

Controlar un *buggy* o una moto acuática ya no tendrá misterios para ti con el último juego de Telstar, una producción deportiva realizada en un entorno de escalado de gráficos.





BATTLEGROUND

Empire Interactive sigue la línea marcada por su programa *The Civil War* con dos títulos denominados **Battleground** pero basados en diferentes ambientes: Gettysburg, en la guerra de Secesión Norteamericana, y Ardennes, de la más cercana Segunda Guerra Mundial.

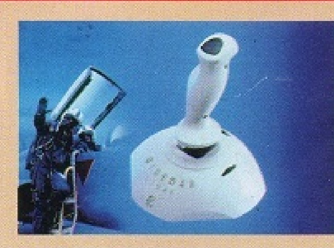
CHEWY - ESC FROM F5

Blue Byte prepara una aventura protagonizada por Chewy, un extraterrestre rosa. Este simpático personajillo debe escapar de las garras de los malavados habitantes del planeta F5.



FE DE ERRATAS

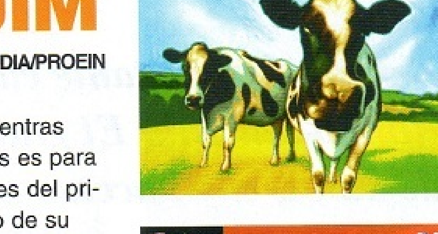
En el número 8 de PC Player publicamos la foto del joystick Wingman Extreme de Logitech en lugar de la del modelo Light. La foto que debería haber aparecido es la que acompaña a este recuadro.

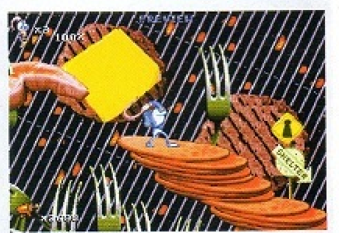




EARTHWORM JIM

COMPAÑÍA: PLAYMATES/ACTIVISION ● DISTRIBUIDOR: ARCADIA/PROEIN

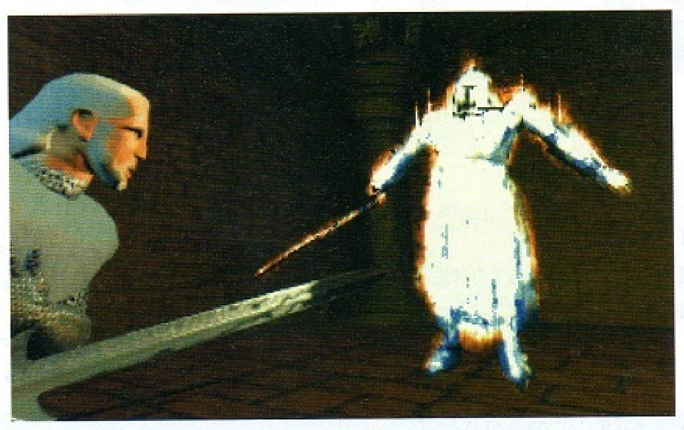


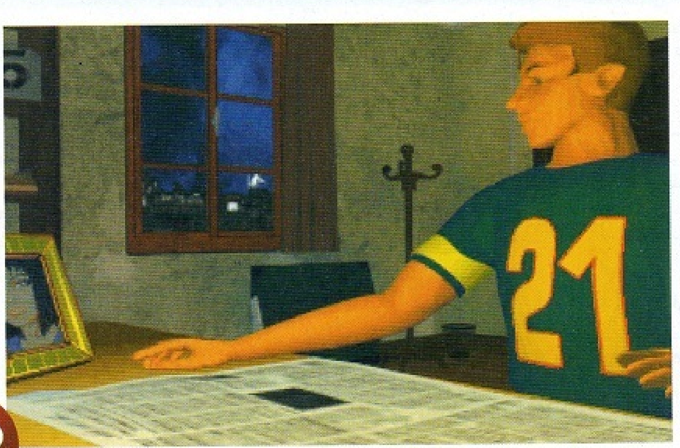


El gusano más conocido del ámbito de las videoconsolas caseras aterriza, por fin, en los ordenadores personales en dos diferentes versiones. La de Activision ha sido preparada únicamente para el entorno Windows 95, y contiene todas las fases de la entrega general, mientras que la de Playmates es para DOS y engloba fases del primer título, así como de su secuela. Esperemos que los programadores sigan importando títulos tan excepcionales a nuestros pobres ordenadores personales, tan faltos de este tipo de juegos.







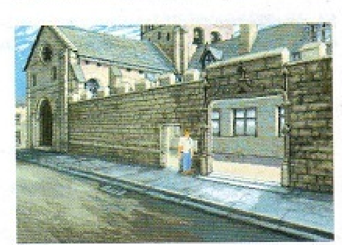


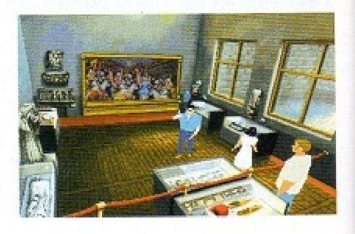
TIME GATE

COMPAÑÍA: INFOGRAMES ● DISTRIBUIDOR: ERBE



La archiconocida saga *Alone in the Dark*, de la compañía francesa Infogrames, ya tiene continuación en Time Gate, un nombre que parece que también tendrá sus propias secuelas. Con el sobrenombre de **El secreto del Templario**, la acción empieza por desarrollarse en la época actual para, posteriormente, pasar a la medieval. Es a ésta a la que es trasladado un joven (el protagonista, para más señas) desde nuestros días. Gráficamente, el programa no ha variado demasiado respecto a *Alone in the Dark 3*, pero se le han incluido sombras Gouraud, y unas animaciones totalmente impresionantes.





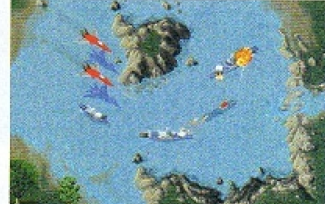
C&C: RED ALERT

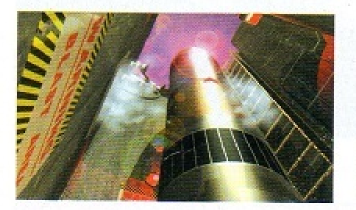
COMPAÑÍA: WESTWOOD STUDIOS ● DISTRIBUIDOR: VIRGIN

El fabuloso *Command & Conquer* pronto tendrá secuela con este **Red Alert**. Como grandes novedades encontraremos el uso de nuevas armas y vehículos, además de una mayor inteligencia por parte de los ejércitos controlados por el ordenador. Se mantendrá el juego por red, añadiendo además nuevos modos de juego. Hasta la llegada de este título excepcional, podremos conformar con *Command &Conquer: The Cover Operations*, un excelente disco de misiones para el original, que, además, actualiza ciertos parámetros del juego, como la fuerza de las unidades y algunos de sus gráficos.



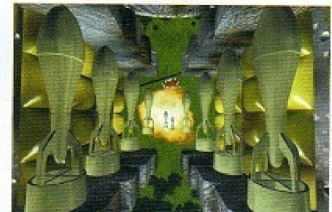










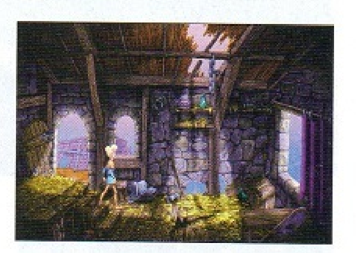




FABLE

COMPAÑÍA: TELSTAR STUDIOS ● DISTRIBUIDOR: VIRGIN

Cuando parecía que en el género de las aventuras gráficas todos los argumentos estaban trillados, y que únicamente aparecían secuelas de los grandes títulos, una empresa como Telstar (que hasta ahora se dedicaba casi al 100% a los juegos de consola) regresa al PC con **Fable**, la divertida y casi surrealista aventura de un niño que se tiene que enfrentar a los más curiosos engendros de los cuentos, desde un genio de la lampara, hasta el lobo de cuentos como Caperucita Roja o Los Tres Cerditos. Los que todavía tengan frescos los relatos de su infancia sabrán apreciar **Fable**.





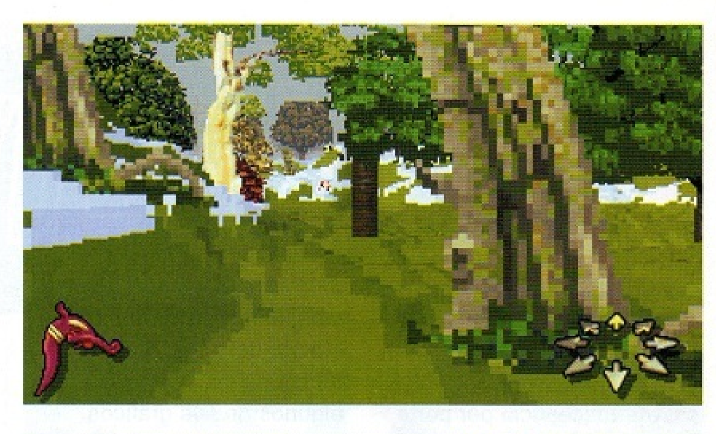


RING CYCLE

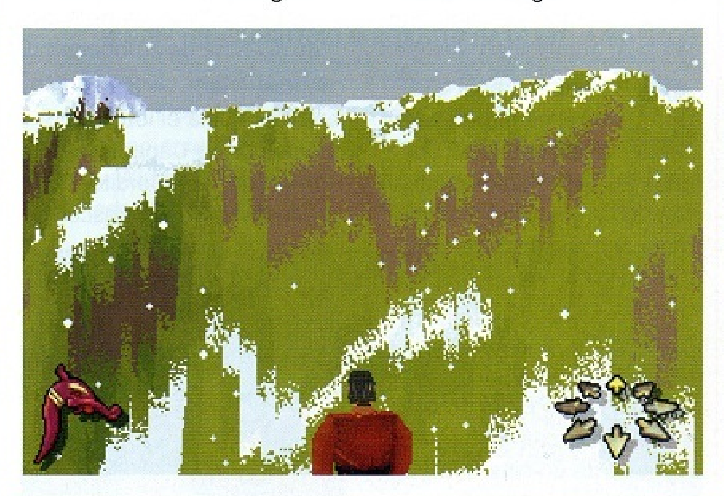
COMPAÑIA: PSYGNOSIS ● DISTRIBUIDOR: ELECTRONOC ARTS

En lo más profundo de la tierra, donde nacen las leyendas, se están desarrollando una serie de aventuras... Así comienza un bonito juego basado en un mito tan conocido como es el del anillo de los nibelungos.

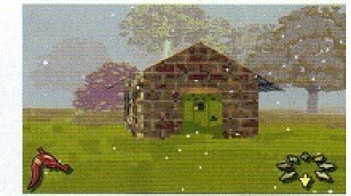
En su desarrollo mezcla acción, aventura y rol, y el escenario consiste en un "mapeado" infinito de texturas, que transcurre en la Tierra de los nibelungos. Lo mejor, sin duda, es la banda sonora, con música de Wagner.











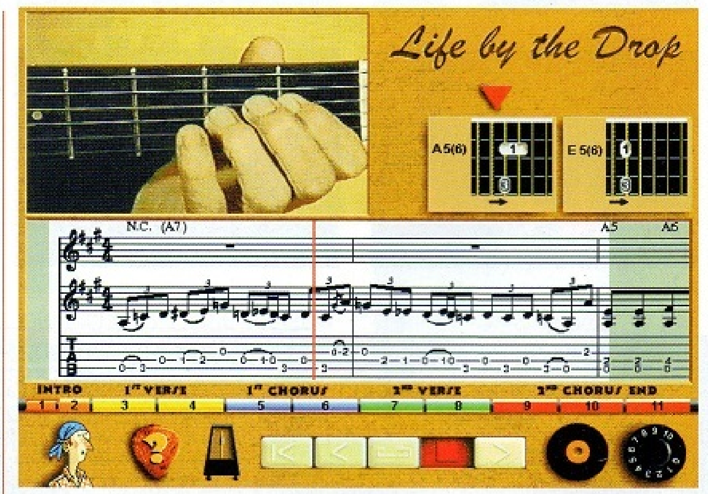
FOOTBALL PRO'96

COMPAÑIA: SIERRA ● DISTRIBUIDOR: COKTEL EDUCATIVE

Los escasos amantes de un deporte tan minoritario en nuestro país como es el fútbol americano sabrán gozar con este excelente título de Sierra On-Line y su grupo de programación Dynamix.

Desarrollado íntegramente a partir de la versión anterior del mismo programa, se ha mejorado notablemente su entorno gráfico, así como la calidad de los gráficos en Super VGA. Totalmente recomendable.





GUITAR HITS

COMPAÑIA: UBI SOFT ● DISTRIBUIDOR: UBI SOFT

Para aprender a tocar la guitarra, ya no tendremos que recurrir a caros profesores que habitualmente nos sacan los cuartos por lecciones de una semana de cosas que se aprenden en cinco minutos. A partir de ahora contamos con este **Guitar Hits**, el perfecto profesor particular, que con sus vídeos y canciones permite aprender tanto a legos y como a profesionales.

TOTAL DISTORSION

COMPAÑIA: MINDSCAPE ● DISTRIBUIDOR: PROEIN, S.A.

El último título de Mindscape, además de ser largamente esperado (casi dos años desde su primer anuncio), promete diversión a los seguidores de las aventuras gráficas. A pesar (o además de) su extraño argumento (siempre basado en la música), sus gráficos y animaciones poseen suficiente calidad como para crear un perfecto ambiente.

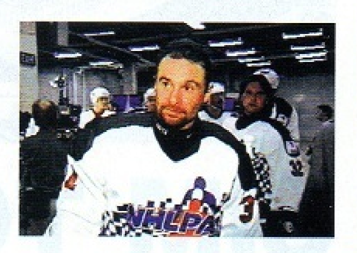


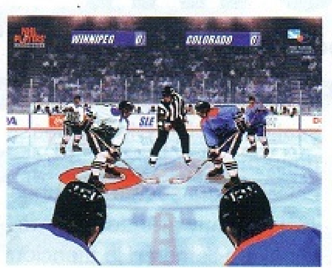
WAYNE GRETZKY

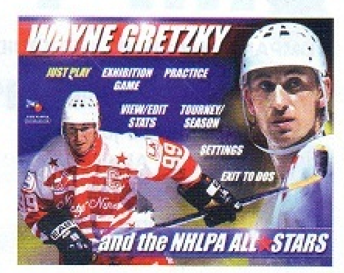
COMPAÑIA: TIME WARNER ● DISTRIBUIDOR: ELECTRONIC ARTS

Parecía difícil igualar al increíble *NHL Hockey 96* de Electronic Arts, pero este nuevo título de Time Warner lo logra a través de la sencillez. A pesar de que sus gráficos son bastante más simplones, la velocidad es muy superior a la de su rival, y además cuenta con muy buenos detalles, como el de la violenta pelea entre jugadores a pantalla completa.

Los gráficos Super VGA son de una calidad más que aceptable. En resumen, aconsejable sobre todo a los incondicionales de este deporte, que conocerán sobradamente a Gretzky.







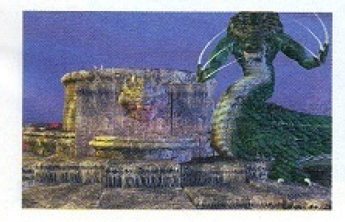
LANDS OF LORE 2

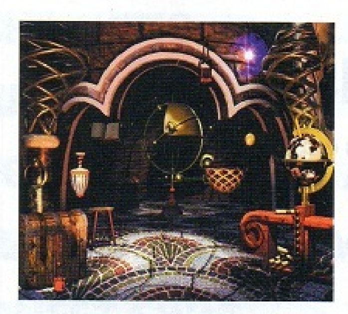
COMPAÑIA: WESTWOOD STUDIOS ● DISTRIBUIDOR: VIRGIN

El excepcional juego de rol de la compañía Westwood Studios (que fuera comentado en nuestra sección Todo a Cien del número 6 de PC Player) ya tiene su propia secuela. La espera ha sido bastante larga, pero, al parecer, bien ha merecido la pena.

Los gráficos han sido mejorados en un gran porcentaje, así como el sonido. Sin embargo, lo mejor de todo es la historia (que al fin y al cabo es lo más importante en este tipo de juegos) que ha llegado a un alto grado de calidad.

Por lo demás, la parte técnica ha dado un gran salto. Así, la técnica denominada de *render* ha sido utilizada de forma masiva, sobre todo en las presentaciones que puedes encontrar entre una fase y otra. En fin, se trata de un producto que habrá que tener muy en cuenta en el momento de su aparición. Y esperamos que éste llegue pronto, porque ya van dos años de promesas. Si Westwood Studios sigue por esta línea, pronto se convertirá en la reina de las compañías programadoras.













SIM TOWN

COMPAÑIA: MAXIS ● DISTRIBUIDOR: ERBE

Seguimos con actualizaciones de juegos antiguos. Ahora le toca el turno al archiconocido *Sim City*, cuya versión para los más pequeños de la casa se llama **Sim Town**, del que te ofrecemos una demo visual en el CD-ROM. Diseñada para el entorno Windows, esta secuela cuenta con unos gráficos muy grandes y atractivos que llamarán la atención de los más pequeños.

CASINO DELUXE

COMPAÑIA: SIERRA ● DISTRIBUIDOR: COKTEL EDUCATIVE

Parece que la adquisición de Impressions por parte de la superpotencia Sierra On-Line está teniendo sus frutos. Tras el excelente *Cæsar 2*, llega a nuestras pantallas **Casino Deluxe**, un título que engloba siete diferentes modalidades de juegos de casino, desde el póquer al *blackjack*, pasando por la ruleta. Scorsese no lo habría hecho mejor, salvo, por supuesto, por el elemento femenino.



UEFA CHAMPIONS LEAGUE

COMPAÑIA: KRYSALIS / PHILIPS ● DISTRIBUIDOR: ERBE

El fútbol siempre ha sido uno de los deportes más "versioneados" para ordenador. Este **Uefa Champions League** sigue la perspectiva marcada por *Fifa Soccer '95* y *Action Soccer*, pero cuenta con los equipos de la Liga de Campeones, y sus jugadores actuales se ven reflejados en el terreno de juego.



BROKEN SWORD

COMPAÑIA: REVOLUTION ● DISTRIBUIDOR: VIRGIN

Aunque todavía falta un poco para que esta excelente aventura llegue hasta nuestros ordenadores, lo que hemos podido ver nos ha dejado emocionados. Utilizando un sistema de dibujos animados parecido al de *Full Throttle* de LucasArts, emplea los recursos de la Super VGA para mejorar la calidad del producto final, ya de por sí elevada. Esperemos que no se demoren mucho en terminar la versión final.







JUEGOS

La ficha técnica de PC-PLAYER contiene todos los datos que necesitas saber sobre los juegos. La encontrarás en cada comentario.

1. Nombre del juego y número de discos o CD´s.
2. Compañía, distribuidor, nº jugadores y precio.
3. Valoraciones de gráficos (G), sonido (S), y diversión (D).
4. Nota global sobre cien del juego comentado.
5. Frase que destaca la parte más importante del juego.



ÍNDICE

GABRIEL KNIGHT II: The Beast within

Hace un tiempo, el librero Gabriel Knight se enfrentó con unos extraños asesinatos de Vudú. De nuevo le arrastran fuerzas sobrenaturales; esta vez se ve envuelto en una historia de hombres lobo en la Alemania actual.

Sierra On-Line continúa sacando al mercado programas con muchos CDs. Ahora te presenta esta nueva aventura del escritor e investigador Gabriel Knight, en seis CDs. Sólo con ver esto al abrir la caja, te puedes imaginar la enorme cantidad de vídeo filmado que va a llevar este juego.

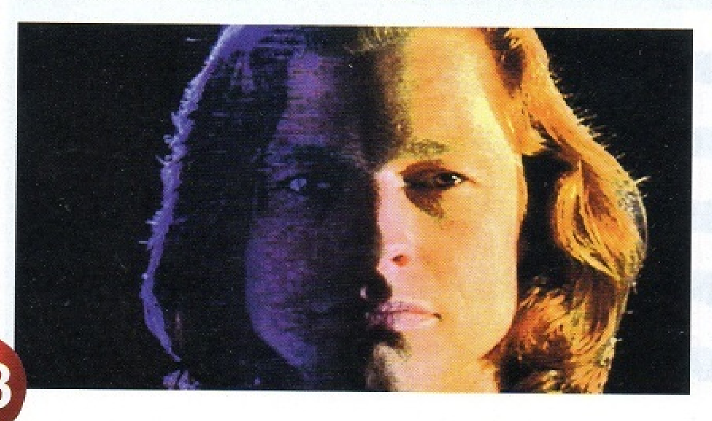
Para que nadie pueda quedar fuera, el programa viene preparado para funcionar en cualquiera de los tres sistemas operativos principales del momento: MS-DOS, Windows 3.1, o el último Windows 95. Aunque al instalarlo en cualquiera de estos dos últimos te ofrece la posibilidad de efectuar otra tarea mientras juegas, lo más aconsejable es utilizar el viejo pero potente MS-DOS, ya que así el sistema operativo no consume prácticamente recursos del ordenador. Si optas por MS-DOS, el programa te solicita una tarjeta de vídeo compatible VESA, y en el caso de que no la tengas, en el CD vienen los programas necesarios para convertirla en el mencionado estándar.

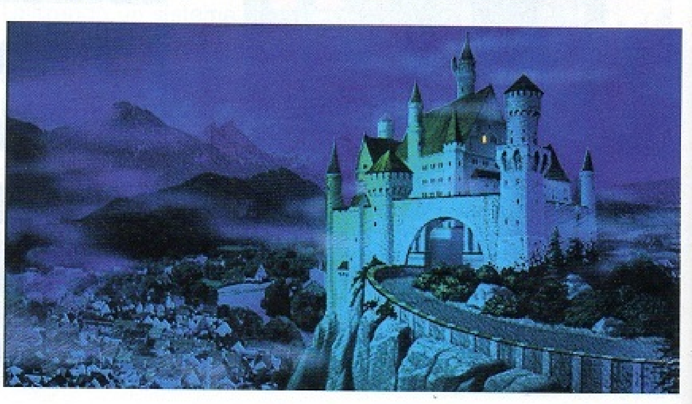
JUEGO DEL MES

A diferencia de lo normal, al iniciarse el juego entras directamente en el menú principal, con lo que no es necesario que veas la película de introducción cada vez que arranca el programa. Este menú principal contiene los puntos básicos: empezar una nueva partida, cargar una posición salvada (cosa que vas a tener que realizar muy a menudo, dada la temática del juego), ver la introducción o bien salir del programa.

Toda la aventura se desarrolla a lo largo de seis capítulos: cada uno de ellos ocupa un CD completo. Por la estructura de la aventura, no será posible que saltes de un capítulo a otro (a diferencia del aclamado *Phantasmagoria*), sino que tendrás que llevar el orden lógico de los mismos. Cada capítulo tiene dos películas principales, la de apertura y la de cierre. En la de apertura, hay una introducción y una "puesta en situación" sobre lo que te espera a continuación. En el vídeo final, suele ocurrir un hecho de importancia que conecta con el resto de la aventura, lo que te mete prisa para meter el siguiente CD.

La línea argumental viene avalada por la autora de la anterior aventura del señor Knight, con los asesinatos del vudú, la premiada Jane Jensen, toda una garantía de diversión y entretenimiento. En esta ocasión, Gabriel ha





abandonado su tienda de libros raros de Nueva Orleans para retirarse al castillo de su familia en las cercanías de Munich, Alemania. En este lugar espera encontrar la tranquilidad necesaria para escribir su nueva novela, basada también en hechos sobrenaturales. Tranquilidad que no va a encontrar, ya que los residentes del pueblo acuden a él en calidad de "cazador de sombras" (título que alberga toda la familia Ritter, ascendientes de Gabriel) para que investigue y resuelva el asesinato de una niña en el bosque. Los aldeanos cuentan que todo parece haber sido ocasionado por un enorme lobo, de origen posiblemente sobrenatural.

Con sólo ver la presentación observarás la gran calidad de los vídeos con los que ha sido realizado el juego. Si tu ordenador o tu sistema de vídeo no tienen la velocidad suficiente para tratar las imágenes de vídeo de tal manera que no se produzcan saltos en la continuidad de los fotogramas, el programa sólo utilizará las líneas pares para representar el vídeo; sin embargo, gracias a la elevada resolución que utiliza el juego, sólo se nota si te acercas mucho al monitor. Si aún así no hay continuidad en las imágenes, puedes reducir el tamaño del vídeo a la mitad, con lo que se gana mucho en velocidad y en definición.







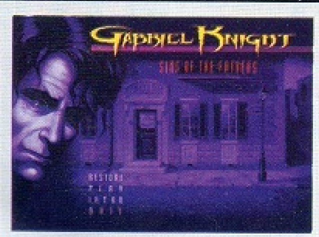
Pero una aventura no sólo es un guión y una serie de vídeos; ha de haber también un conjunto de efectos sonoros y musicales que le den "cuerpo", que te mantengan inmerso en este mundo de ficción. Como era de esperar, este aspecto está a la altura del resto del juego. Si bien no mantiene una melodía durante todo el tiempo de la partida (lo que a veces se agradece, dado lo pesadas que se suelen poner las bandas sonoras), sí que se produce en cada localización una serie de ruidos de fondo de una elevadísima calidad y realismo, que logran introducirte completamente en la escena. Detalles como el ruido de los pasos sobre la arena, el tic-tac del reloj o los sonidos del bosque completan un mundo alrededor de cada escena.

En el interior de los vídeos se sigue con esta tónica, mejorada incluso, pues va de acuerdo con las imágenes que ves. Un punto destacable es la buena dicción de los actores que intervienen en el reparto, dato de gran importancia, dado que casi todas las pistas te las proporcionan de viva voz, en un perfecto inglés. Es posible que el juego salga traducido al español, pues si no es así se puede perder una gran cantidad de pistas de importancia crucial.

Por si fuera poco, han compuesto una ópera específicamente para el juego, aunque te hacen esperar hasta el sexto capítulo para poder disfrutarla. Se supone que es una ópera perdida del alemán Richard Wagner. Aparte de la ópera en sí, esto te dará una serie de pistas necesarias para terminar la aventura.



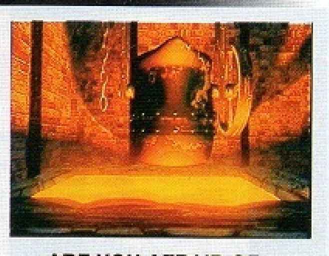
ALTERNATIVAS



GABRIEL KNIGHT
Sierra•Coktel Educative
El original, menos tenebroso pero con una gran historia.

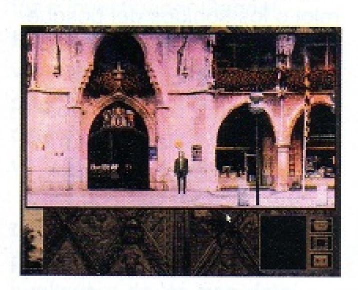


PHANTASMAGORIA
Sierra•Coktel Educative
Nuestro "Megagame" del Número 5 fue de miedo.



ARE YOU AFRAID OF...
Viacom•CIC Interactivo
Un juego cuyo título no puede ser más expresivo.

Como ya he dicho, el juego se desarrolla en la Alemania actual. Al principio en las cercanías de Munich, para luego pasar a la propia ciudad a efectuar una serie de actos que te llevarán a tener conocimiento de diversos lugares del país a los cuales tendrás que dirigirte. Para desplazarte entre los distintos pueblos o ciudades, cuentas con un coche (un flamante Mercedes). Te presentan un mapa del país en el que se señalan los lugares a los que te puedes dirigir. Para moverte por la ciudad, y dado que el tráfico está en muy mal estado, utilizarás los transportes públicos, más concretamente el "metro". Tienes un plano del metropolitano con los posibles destinos señalados, al igual que con el mapa de carreteras. En estos mapas de localización cuentas con un botón de ayuda, que te indica los lugares en los que te falta realizar alguna acción para acabar el capítulo, lo que te servirá de socorro en muchas ocasiones.





El interfaz de juego es el ya clásico en este tipo de programas, es decir, el ratón. Al pasar el cursor por una zona activa, éste cambia, de tal manera que tienes que comprobar todas las posibles acciones que realizar en cada escena, ayudado por el cursor. El inventario se te muestra sólo si lo requieres; en caso de que no quepa en la parte inferior de la pantalla, salen unas flechas de desplazamiento. Para usar un objeto, debes marcarlo con el ratón, con lo que el cursor pasa a tener la forma del objeto; luego señala el lugar en el que utilizar ese elemento.



Si has jugado con la anterior aventura de Gabriel Knight, sabrás que tiene una compañera que le ayuda a resolver los misterios; esta vez se ha quedado regentando la librería. Gabriel le escribe una carta comentándole algo sobre el nuevo lío en que se ha metido, y ella, al recibirla, parte de inmediato hacia Alemania en su ayuda. Se trata de la introducción de una historia paralela a la de Gabriel, interpretada por Grace Nakimura, en la que investigará cualquier tipo de dato histórico referente a los hechos acaecidos. De esta manera, comprobará que la historia comienza en 1750, con algo que ocurrió en el reinado de Ludwig de Bavaria. Hay que realizar dos líneas de investigación en el juego, la de Gabriel y la de Grace, que luego se unen en la investigación final.







El programa recoge ciertas características de su predecesor, como la puntuación que te indica cómo avanzas por el juego, así como lo que te queda por llegar al final. Este marcador se incrementa con cada acción encaminada a la finalización del juego. También es muy curioso el hecho de que Gabriel grabe todas las conversaciones en cintas, para luego poder escucharlas de nuevo o para usarlas como instrucciones para otros personajes como si provinieran de un tercero, gracias a la edición del sonido. Grace hace algo similar, pues anota en una agenda los datos más interesantes de cada conversación que tiene con los diferentes personajes que se cruzan en su camino.



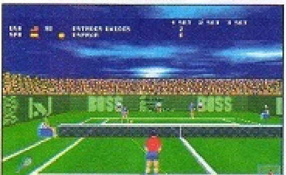
Como todo programa, tiene unas cuantas cosas que mejorar, como el hecho de que no puedas avanzar con rapidez en un vídeo, con lo que debes verlo completo para llegar a las partes finales. Otra cosa que a veces se hace un tanto pesada es que a todas las acciones le corresponde un vídeo, con lo que se hace muy lento el juego; por suerte, puedes finalizarlas con un sencillo *click* de ratón. En fin, me pregunto qué tal será la tercera parte.

A. Vegas



VIRTUAL TENIS

TODO EL TENIS MUNDIAL EN UN CD-ROM DE IMPACTO...



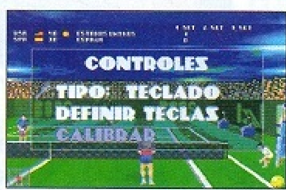
Terrenos de juego creados en 3D con nubes fractales.



Cuadro de partidos disputados en el torneo en curso.



Los torneos se pueden jugar en compañía de un amigo.



Control de los jugadores con teclado o Joystick.



Posibilidad de jugar el Grand Slam completo: permite grabar torneos y temporadas a la mitad.

Virtual TENIS

POR SÓLO 2.995 PTAS. (IVA INCLUIDO)

RED · MODEM · CABLE SERIE · 4 JUGADORES

CONTIENE: PC

REQUERIMIENTOS : PC 386 o superior, 4MB memoria RAM, lector de CD ROM, tarjeta VGA, disco duro, ratón recomendado. Compatible con Sound Blaster y Gravis Ultrasound.

ABETO EDITORIAL

CON LA GARANTÍA DE: DDM DIGITAL DREAMS MULTIMEDIA



Se pueden disputar los cuatro torneos del Grand Slam.

ESTADISTICA INDIVIDUAL

Completas estadísticas de cada partido.



Control independiente de música y sonido.

- Posibilidad de conectarse con distintos jugadores mediante red, módem y cable serie.
- Sistema de menúes totalmente intuitivo.
- Ayuda interactiva durante el desarrollo del juego.
- Fácil instalación en el disco duro.
- Jukebox para escuchar las distintas melodías que contiene.
- Cuatro diferentes superficies.
- Cada uno de los jugadores posee sus propias características.
- Permite elegir el número de sets que se desee disputar.
- Posibilidad de cambiar incluso el detalle gráfico.

CON LA GARANTÍA DE DDM DIGITAL DREAMS MULTIMEDIA

Solicita VIRTUAL TENIS enviando este cupón o llamando al teléfono (91) 661.42.11* de 9 a 14 y de 15 a 18 , o por Fax: (91) 661.43.86

Deseo que me envíen: ☐ **VIRTUAL TENIS por 2995 ptas. + 250 ptas. de gastos de envío.**

Nombre y apellidos...Domicilio.......................................Población.......................

Provincia.....................................C.P ....F. de nacimiento........................Profesión..

FORMA DE PAGO:

Talón a ABETO EDITORIAL ☐ Contra-reembolso Teléfono .... Firma ,

☐ Giro Postal nº..de fecha........................

☐ Tarjeta de crédito VISA nº ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐

Fecha de caducidad de la tarjeta.....................................Nombre del titular, si es distinto...............................

ABETO EDITORIAL

Rellena este cupón y envíalo a: ABETO EDITORIAL C/ Aragoneses, 7. 28100 Pol. Ind. ALCOBENDAS (Madrid)

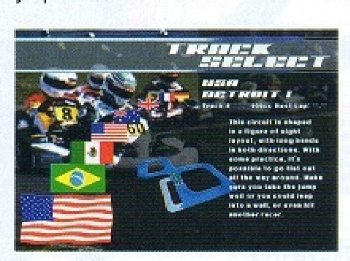
La competición se esta poniendo muy dura. Tu *kart* está que echa humo por el esfuerzo. ¿Serás capas de terminar esta carrera?

Manic Karts

Las carreras de coches siempre han apasionado a los usuarios del PC. Así, no es de extrañar que existan multitud de juegos que sigan su esquema. Dentro de los tipos de coches que se han llevado a las pantallas, podemos encontrar desde lo más rápidos fórmulas 1 y *sport* prototipos hasta coches de época. En este caso te encuentras a los mandos de otros coches algo más pequeños: los *karts.* Aunque su apariencia exterior es de gran fragilidad, en su interior se esconden máquinas de gran potencia.

El tratamiento que se ha dado al juego es el usual de este tipo de programas. Se dispone de una serie de circuitos de mayor o menor complejidad, cada una con obstáculos específicos a cada pista. En éste caso la variedad de circuitos es bastante amplia. Cada carrera se desarrolla en un país diferente (aunque algunos se repiten). Dependiendo del país en el que te encuentres, te afectarán de una forma u otra las condiciones del terreno.

El aspecto de los gráficos es uno de los puntos que baja bastante el nivel del juego. Aunque se dispone de gráficos de hasta SVGA, la calidad con que están realizados es bastante baja. Junto a la apariencia de imagen excesivamente "pixelada", verás que la mayoría de los escenarios están tratados con muy poco detalle. Además, en las ocasiones en que los gráficos de los corredores se acercan a los objetos, a veces se mezclan ambos. Así, se puede dar el caso de que choques con una esquina de una casa, y que la atravieses.







Otro aspecto que no resalta demasiado es el sonido. En este caso los efectos sonoros son de lo más normal, con los típicos chirridos de neumáticos, ruido del motor, etc. La música, además, tampoco destaca mucho, pues se limita a, prácticamente, las mismas melodías durante todo el desarrollo del juego.

Por si fuera poco todo lo dicho, el movimiento no resulta todo lo suave que se esperaría. En este aspecto, se puede ver cómo en determinadas ocasiones el coche del corredor se mueve a saltos.

Como conclusión, podrás apreciar que estás ante un programa que no está cuidado todo lo que se debería, tanto en su aspecto gráfico como sonoro. Si a esto le sumas que el desarrollo del juego es de lo más normal e insulso, se puede deducir que este juego sólo interesará a los fanáticos de este tipo de carreras. Pero tienen que ser muy fanáticos.

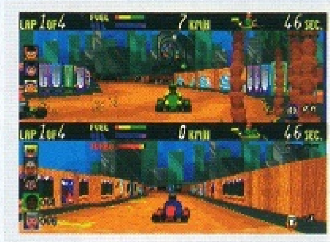
L. F. Fernández



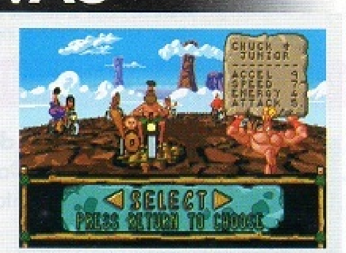




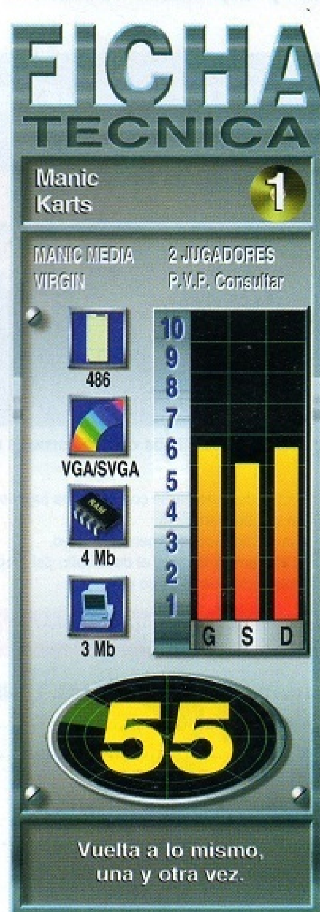
ALTERNATIVAS



SUPER KARTS
Manic Media•Virgin
Además de las carreras, tienen en común la calidad.



B.C. RACERS
Core•Proein, S.A.
Los prehistóricos también tenían derecho a correr.

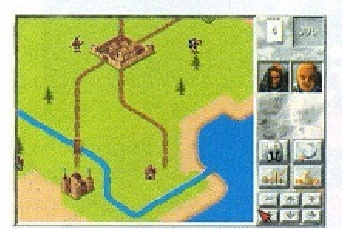


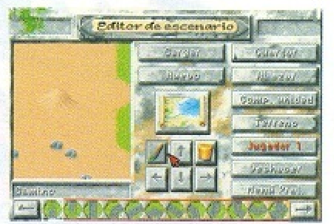
CRUSADE

Las sanguinarias hordas del enemigo acechaban nuestros campamentos. Cuando el rubor del alba estaba empezando a despuntar, comenzó la batalla.











El rol y la estrategia se vuelven a dar la mano en este juego de la casa Greenwood, donde interpretas el papel de valeroso jefe de un ejército medieval. Debes destruir las hordas enemigas que pueblan el campo de batalla.

Tu misión la llevarás a cabo en movimientos por turnos, en los que eliges entre mover o atacar y reclutar soldados para tu noble causa. También, como curiosidad, podrás comprar o vender trigo y negociar con la gente de los pueblos que te encuentres.





Un aspecto interesante es que trae el típico editor de pantallas, en el que creas puentes y caminos, ya sean de tierra o pavimentados, o colocas las estructuras que pueblan el mapa, así como las tropas en el lugar que creas más conveniente. Además, aparece un mago o similar que hace las veces de consejero y te dirá en todo momento cómo está resultando tu actuación en el programa.

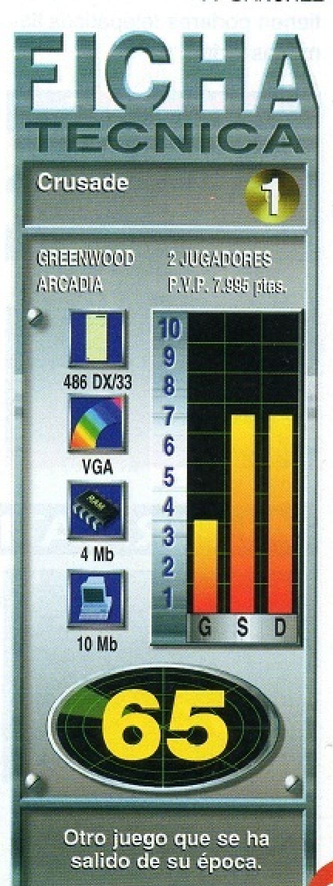
Dejándonos ya de tan típicas curiosidades, vamos a meternos un poco con el juego. Los gráficos de este programa son tan sumamente simples que llegan a asustar, y es que una cosa es que no carguen demasiado, y otra muy distinta es que nos presenten algo así. Por supuesto, estos gráficos cumplen su función, y por lo tanto debería darnos igual. De modo que haríamos la vista gorda, si no fuera porque encima nos endosan unas cuantas secuencias de vídeo que lo único que hacen es estorbar. Por mucho que me digan que son unas espectaculares secuencias rodadas con actores reales, no me van a convencer.

Con el sonido, aunque me pese, no me puedo meter, porque no es malo en absoluto. Incluye desde voces, totalmente dobladas al castellano, hasta unas melodías que no te llegan a hastiar demasiado pronto, además de todo un auténtico tema musical en formato digital.

Para concluir, hay que decir que el programa **Crusade** no es un demasiado malo, pero sí está un tanto desfasado, además de recargado de adornos. Sin embargo, puede llegar a ser muy divertido.

V. SÁNCHEZ





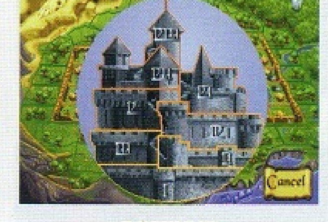
ALTERNATIVAS



MACHIAVELLI, THE PRINCE

Microprose•Proein, S.A.

El Príncipe más perverso en un juego de estrategia económica.



DOMINUS

U.S. Gold•Proein, S.A.

Orcos, trasgos, y demonios de mal vivir en un juego medieval.

JUEGOS

Cadillacs and Dinosaurs

Te trasladas 6000 años en el futuro. Dinosaurios y humanos conviven en un mundo que está cerca del Segundo Cataclismo.

El mundo tal como lo conocemos ya no existe. Después de un Cataclismo, los supervivientes se organizan de nuevo. Tras años de evolución, se encuentran con que vuelven a aparecer los dinosaurios, que conviven con los humanos. Se fundan nuevas ciudades y todo parece ir bien hasta que un nuevo gobernador intenta, por medio de su poder conquistar todo el resto del mundo.

Típico de cualquier aventura apocalíptica, ¿verdad? Como siempre, existe un héroe, que acompañado de una bella heroína, deberá restaurar el orden. Para conseguir su loable objetivo, contarán con la ayuda de unas criaturas que tienen poderes telepáticos llamadas Grith.

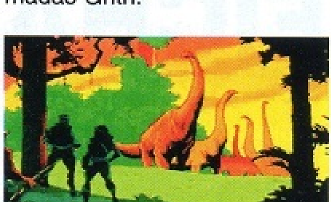
El desarrollo del juego está continuamente intercalado con animaciones con un estilo muy típico de los cómics. Los gráficos con que está realizado, a pesar de su calidad, no consiguen producir la ambientación adecuada. Por lo que se refiere a los gráficos del juego en si, aunque son muy variados resultan un tanto simples.

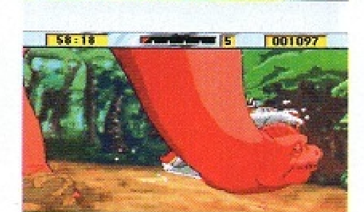
Otro punto que provoca que descienda su calidad es el aspecto del movimiento. Aunque éste resulta suficientemente rápido, da la sensación en algunas ocasiones de producirse a saltos. Este hecho podría haberse solucionado incluyendo más imagines en cada uno de los movimientos, para que la transición fuese más suave.

Un aspecto que no destaca es el desarrollo. Aunque la acción es abundante, la similitud de las distintas fases te acabará cansando.

En el apartado sonoro, no encontrarás nada fuera de lo común en un arcade como **Cadillacs & Dinosaurs**, salvo las típicas explosiones y disparos. Sin embargo, la música contribuye a crear un buen ambiente. Además, dispones de diálogos digitalizados tanto a lo largo de las animaciones como en las escenas de lucha. Lástima que sean en inglés, y no estén traducidos, pues contribuirían notablemente a incrementar la calificación global del programa.

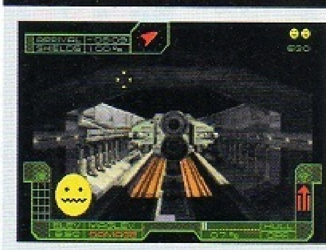
F. Resco



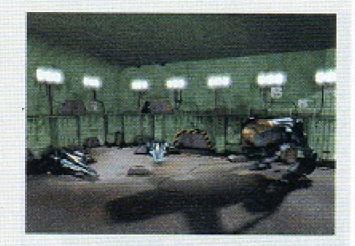




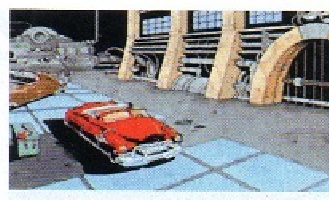




LOADSTAR
Rocket Science•BMG
Un programa de la misma casa, pero con algo más de fortuna.



THE RAVEN PROJECT
Mindscape•Proein, S.A.
Otro juego de mirilla, pero dentro del ámbito de la simulación.







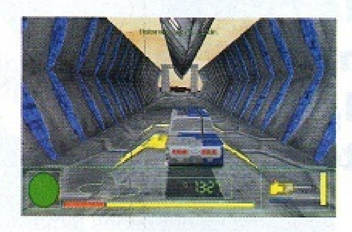
ZONE RAIDERS

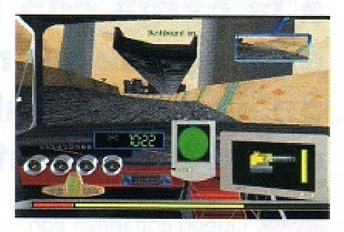
Acción, coches, disparos y una velocidad endiablada. Sirve todos estos componentes en una buena mezcla, agítala y tendrás en tus manos el nuevo *cocktail* de Virgin.

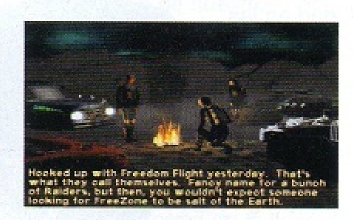
Cuando me enteré de que acababa de salir al mercado **Zone Raiders**, lo primero que pensé es que se trataba de una nueva reedición, y es que una beta jugable llevaba por Internet cerca de dos años y, sinceramente, ya en aquella época parecía que le faltaban simplemente unos pequeños retoques de última hora para hacer su aparición. El retraso sólo ha servido para que el juego se quede un "pelín" desfasado.

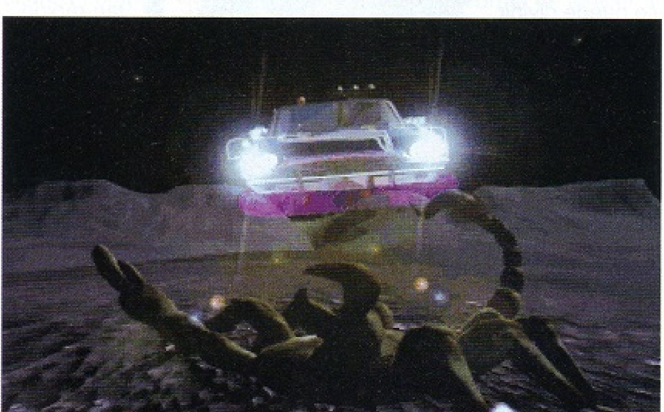
El programa comienza con una *intro* mediocre, tanto por el poco detalle que se le ha dado a cada escena como por la falta de originalidad del guión. La impresión que da es que se ha metido para justificar que el juego salga en CD-ROM y no llene ni su décima parte.

Los gráficos son buenos, con todos los *sprites* generados en 3D mediante "mapeado" de texturas. Además, el movimiento es bastante rápido y suave, con lo que el *look* general gana varios enteros.









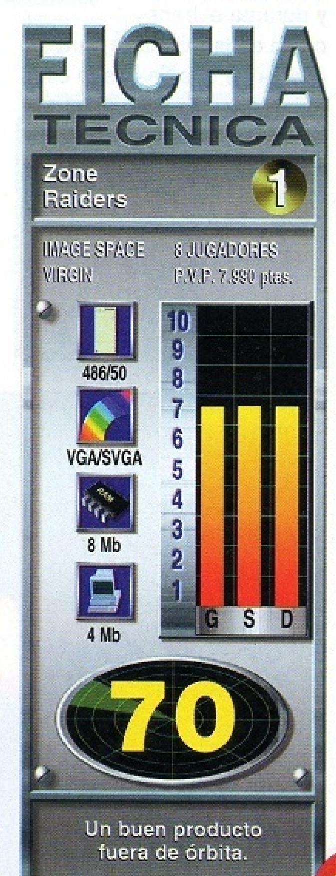
El aspecto sonoro no destaca especialmente, pero se puede apreciar que está cuidado, pues cuenta con muchas digitalizaciones bastante buenas.

La principal pega es el meollo de juego. Debes ir por circuitos situados a gran altura (probablemente para ahorrarse pintar los lados de la carretera y conseguir más velocidad), disparando a todo lo que encuentres a tu paso. El estilo es muy similar al de *Hi-Octane* de Bulfrog o al de *SlipStream*, pero con coches en vez de naves, con lo que se pierde libertad de movimientos. Lo cierto es que no aporta nada al género, pero aún así es bastante jugable. Te hará pasar más de una tarde delante del ordenador.

Si **Zone Raiders** hubiese salido en su día, se hubiera convertido técnicamente en el rival que batir. En estos momentos, sin embargo, con la saturación que hay en el mercado, el listón se ha puesto demasiado alto.

Aún así, está bastante bien y cuenta, entre otras cosas, con opción SVGA, cosa que le hace ganar en vistosidad, siempre y cuando se cuente con un equipo lo suficientemente potente.

L. F. FERNÁNDEZ



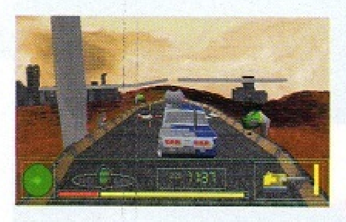
ALTERNATIVAS

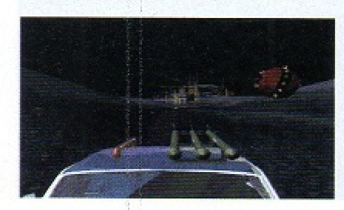


HI-OCTANE
Bullfrog•Electronic Arts
Carreras futuristas realizadas también en Super VGA.



MEGARACE
Mindscape•Proein, S.A.
Dispara, corre, escapa... uno de los primeros juegos del género.





WING COMMANDER IV

Dame un héroe y te daré una aventura. Partiendo de esta premisa, Origin vuelve a la carga con la cuarta entrega de su magnífica odisea espacial, ahora casi una película interactiva.

El juego comienza con una *intro* muy buena. Se trata de una película que mezcla actores reales (muy conocidos, por cierto) con escenarios de cine e imágenes de síntesis tratadas especialmente para que se integren en el decorado sin destacar en absoluto.

La presentación dura mucho tiempo, y durante el transcurso de la misma te darás cuenta de que ya desde ese mismo momento debes tomar decisiones: el camino que elijas te afectará más adelante, durante el juego.

Las escenas de vídeo están en SVGA y puedes visualizarlas en hi-color, siempre y cuando dispongas de una unidad de CD-ROM de cuádruple velocidad. De todos modos, con 256 colores se puede ver estupendamente y las animaciones no pegan tirones desde un CD-ROM de doble velocidad.

RECOMENDADO





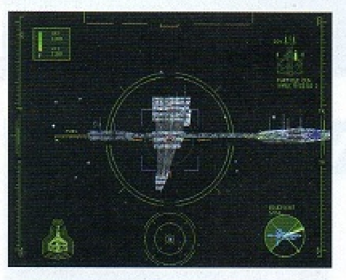
Tras el espectacular comienzo, el programa te introduce directamente en la primera misión, sin que debas pasar por ningún menú, salvo el de configuración del sistema. De esta forma consiguen crear una continuidad en las acciones más propia de una película que de un juego.

El programa se puede dividir en dos partes: la zona donde te asignan las misiones y la parte de simulación propiamente dicha. La primera está formada por una base de pantallas "renderizadas"; al interactuar con alguna parte de ella o simplemente cambiar de pantalla, aparecerá una secuencia de vídeo digitalizado. La segunda, como sucediera en la entrega anterior, está realizada en SVGA, y se sitúa en el espacio con todas las naves dibujadas mediante "mapeado" de texturas.

El apartado gráfico, por lo que se ha podido ver hasta ahora, es sobresaliente. Si esto sigue avanzando tan rápido, no sería de extrañar que terminasen sacando películas basadas en los juegos aprovechando el material utilizado para su realización. El listón cada día está más alto.

Si los gráficos son buenos, los sonidos están al mismo nivel. Es decir, de lo mejor que se puede oír en un compatible. No en vano, puedes distinguir las voces de famosos actores del cine y de la televisión americana. Los efectos sonoros también son













espectaculares; tanto las explosiones como los disparos son reales, o al menos lo parecen (nunca he oído en directo el sonido de un arma láser en el espacio).

Como es habitual, todos los diálogos están en inglés, por lo que si no entiendes esta lengua tendrás problemas para enterarte de qué va la película (nunca mejor dicho). Siempre puedes activar los subtítulos: también están en inglés, pero son más fáciles de entender.

La banda sonora (una producción así no tiene música, sino banda sonora) es francamente buena, por lo que, técnicamente, estamos ante uno de los mejores juegos de los últimos tiempos.



Detalles no le faltan. Así, por ejemplo, cuando te comunicas con uno de nuestros compañeros de batalla y le preguntas por su estado actual, él, a viva voz, te responde que si te crees su madre.

Las conversaciones en el combate son fundamentales: es la mejor forma de indicar al resto de componentes de la cuadrilla lo que deben hacer. Si estás en apuros, siempre puedes llamar a alguien para que te cubra las espaldas.

Otro detalle, esta vez en el aspecto gráfico: cuando tu nave es alcanzada por los disparos enemigos, el cristal frontal se va llenando de grietas. No se han conformado con pintar un *sprite* con el dibujo de la grieta, sino que aplican un efecto de lupa a los objetos que pasan por encima del supuesto balazo; así, el cristal aparece ligeramente hundido por el impacto. Estas cosas son las que distinguen a las grandes producciones de los juegos del montón.

Llegados a este punto, hay que hacerse una pregunta: ¿Te gusta más la saga *Wing Commander* (las anteriores entregas) o la *X-Wing*? Si la respuesta es la primera, este juego te apasionará, porque supera a las anteriores entregas, pero sin salirse del estilo. Si es la segunda, seguirás echando en falta el control y realismo de las naves de Lucas. Sin embargo, incluso en el segundo caso el juego es totalmente recomendable.

L. F. FERNÁNDEZ





ALTERNATIVAS



WING COMMANDER III
Origin•Electronic Arts
Primer juego de la saga que introdujo el concepto de película interactiva.



LAST DINASTY
Sierra•Coktel Educative
Windows también tiene sus juegos dentro de este género.



RENEGADE
SSI•Proein, S.A.
Un arcade espacial Super VGA para ordenadores menos potentes.



Dedicado a todos los amantes de la velocidad, acaba de salir al mercado el último simulador de Microprose. No debes conducir un Fórmula 1, ni un súper deportivo; en esta ocasión pilotarás un *kart*.

VIRTUAL KARTS

A la avalancha de juegos de coches que está invadiendo el PC se le acaba de unir lo último de Microprose. Se trata de un simulador de *karts* en el que competirás dentro de un campeonato a lo largo y a lo ancho de los Estados Unidos.

La técnica utilizada es exactamente igual que la del *Wolfestein 3D*, mítico juego de id Software, con la única diferencia que en aquél se ha utilizado "mapeado" de texturas en el suelo. La ventaja de esta técnica radica en la velocidad que se puede conseguir. Esto se debe a que el número de cálculos se reduce: todas las paredes son verticales y están situadas en una rejilla. Esa es la teoría, porque en la práctica el juego va bastante lento en un 486 sin estar a pantalla completa. Eso en VGA, porque en SVGA casi se puede ver el barrido de pantalla. Además, acaba de salir al mercado un juego basado en la misma técnica. Es mejor, ya que las curvas no son siempre de noventa grados, y además da más imágenes por segundo (es *Speed Haste*). Por ello, definitivamente, el apartado técnico es bastante pobre.

Los gráficos, sin embargo, no son en absoluto malos, y en SVGA se ven bastante bien. A pesar de todo, no son comparables con lo que se está viendo en otros productos del mismo estilo.

Los sonidos son simplemente correctos; sólo destaca alguna que otra voz digitalizada. La palabra que mejor define el aspecto general de los sonidos es "monótono".

El juego permite seleccionar desde el tipo de coche hasta su color, pasando por las ruedas, escudo, nombre de la escudería, etc.. Si embargo, aún así, le falta la profundidad de otros productos de Microprose.

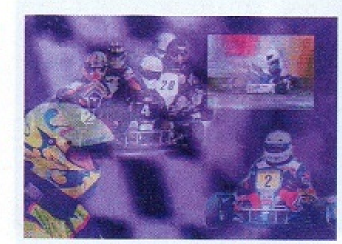
En lo que respecta a la simulación propiamente dicha, tampoco va muy allá. La sensación de estar controlando un *kart* depende más de nuestra imaginación que de lo que nos transmite el juego. Y eso es algo que a una compañía como Microprose, líder en el mercado de los simuladores, no se le puede ni se le debe perdonar.

En definitiva, la única explicación que estamos en condiciones de buscar a que hayan sacado este programa al mercado es la de tratar de aprovechar la época navideña. En ésta saben que se vende absolutamente todo, aún a costa de perjudicar su imagen de compañía seria que se han ganado a pulso.

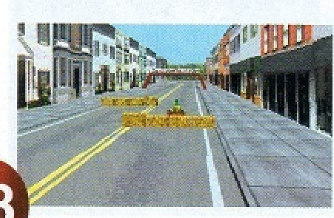
L. F. Fernández







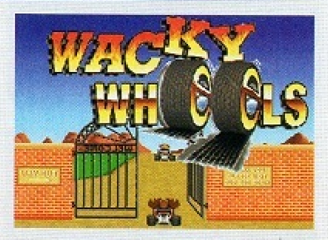




ALTERNATIVAS



MANIC KARTS
Manic Media•Virgin
Continuación del malogrado *Super Karts* y tan malogrado como él.



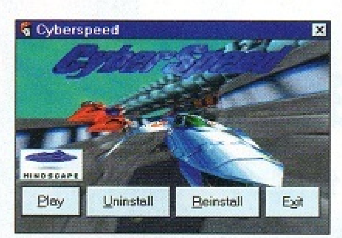
WACKY WHEELS
Beavis Soft•Friendware
Carreras de *karts* de "cachondeo" con mascotas por protagonistas.



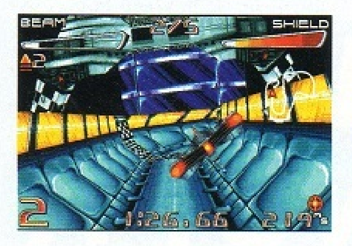
Uno de los peores productos de la casa hasta hoy.

CYBERSPEED

Velocidad y acción en un mismo juego es reclamo más que suficiente... Normalmente. Después de sufrir una de las peores *intros* de los últimos tiempos, la verdad es que albergábamos pocas esperanzas de encontrar un buen programa. La gente no entiende que los juegos entran por la vista y que con semejante presentación tiendes a ver el resto con malos ojos.







Sin embargo, tiene una banda sonora digna de mención y unos gráficos espectaculares. El problema es la jugabilidad: el programa es muy poco controlable.

Parece evidente la tendencia de las compañías a acercar sus productos hacia la plataforma Windows 95, e incluso, como en el caso de Mindscape, a sacar sus juegos únicamente para dicha plataforma. Esto trae como consecuencia inmediata la necesidad de utilizar equipos más potentes.





En definitiva, es un juego del montón, pero con gráficos y sonidos que por sí solos justifican el que haya salido al mercado.

L. F. Fernández





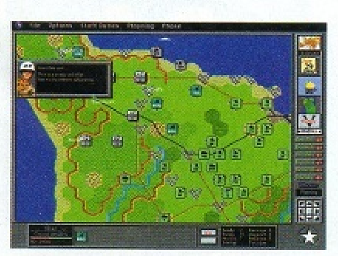


V FOR VICTORY

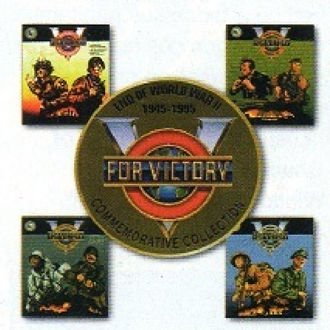
Se trata del enésimo intento de sacar algo del tirón de la Segunda Guerra Mundial. Esta vez nos atacan con una recopilación de juegos de estrategia llamada **V for Victory**. Algo así como la conmemoración con un poco de retraso de los cincuenta años de la victoria aliada.

Pero no hay que dejarse engañar. Esto que nos venden como una recopilación de cuatro juegos no es más que un típico programa con cuatro escenarios distintos, que corresponderían cada uno a una batalla. Puedes acceder a éstas directamente desde tu MS-DOS, con lo que no son compatibles unas con otras y debes cargarlas siempre por separado.

El manejo de las batallas es bastante sencillo, y, más que aprender a manejar el juego, deberás aprender a manejar tus tropas del modo más correcto.

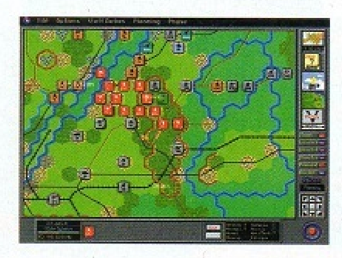






El programa ocupa unos 20 *megas* de tu disco duro, y viene acompañado de unos gráficos y efectos de sonido algo antigüillos. Hay que decirlo claramente: este producto no destaca ni poco ni mucho, y menos con el panorama actual del mercado.

V. Sánchez



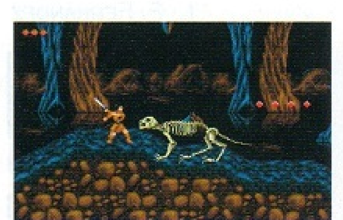


Realms of Chaos



Si creías que ya lo habías sido todo, te equivocabas. Ahora puedes revivir la figura de Conan, el héroe más fornido de la legendaria época anterior a la invasión de las hordas bárbaras.









Era raro que no hubiese aparecido todavía ningún programa que estuviera basado en un tipo de héroe parecido al del cómic, trasladado con irregulares resultados al cine. En realidad, no serás él (Conan) sino un personaje, Endrick, que comparte con aquél los músculos y la carencia absoluta de cerebro. Para ayudarle a salir del paso en numerosas ocasiones, te puedes convertir en su hermana Elandra, una poderosa maga (tendrá tantos rayos mágicos como gemas recoja del suelo).

Se trata de un programa de plataformas, esa forma peculiar de arcade que hace estragos en el mundo de las consolas y desde hace no mucho ha aparecido con éxito en el del PC (recuérdese el caso de *Rayman*). Tu misión es derrotar al malvado que ha ocupado tu mundo y ha convertido a todos sus habitantes (menos a los dos hermanos protagonistas) en enemigos rabiosos y violentos.

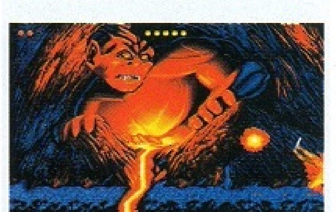
Los gráficos de **Realm of Chaos** (preparado para Windows 95) son un tanto arcaicos, pero logran atraer al jugador. Realizados en VGA con 256 colores, tienen la frescura de la inocencia pero llegan a aburrir por lo escaso de su calidad. Sin embargo, a la hora de apreciar la jugabilidad del programa, es lo que menos cuenta. Los *sprites* de los enemigos son muy grandes pero no atenúan la deficiencia general de los gráficos.

El sonido, en cambio, es una de sus grandes bazas. La música y los efectos especiales han sido realizados por Bobby Prince (autor de la música de *Wolfenstein*, *Doom*, *Duke Nukem 3D*, etc.), lo que se traduce en una factura de calidad en todas las melodías. En cuanto a los efectos sonoros, son correctos.

Los programadores han tenido la delicadeza (antes se decía censura) de ocultar el nivel más violento detrás de una contraseña que podrá ser escrita por los padres celosos de la salud mental de sus hijos. Es una medida que, sin duda, ha sido tomada para disminuir el rechazo que la violencia produce en varios sectores de la sociedad.

En fin, no aporta nada nuevo al género, excepto diversión. Sin embargo, quizá su nivel sea el suficiente para sorprender a usuarios no avezados en estas lides.

P. López







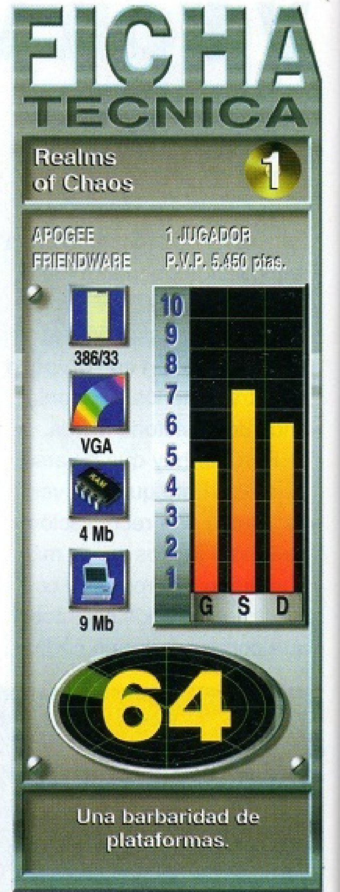
ALTERNATIVAS



PITFALL
Activision•Proein, S.A.
Aventuras a lo Indiana Jones en unas plataformas para Windows 95.



JAZZ JACKRABBIT
Epic Megagames•Friendware
Uno de los programas que inició la actual oleada de plataformas.







¡CONÉCTATE A TOWER!

Descubre las enormes posibilidades a las que puedes acceder a través de tu ordenador

TOWER ha creado para ti un soporte videotex. Para conectar con él sólo necesitas un modem, un software de comunicaciones, tu ordenador y una línea telefónica. En esta gran base de datos interactiva encontrarás:

CONEXIÓN CON LAS REVISTAS:
Noticias, sumarios, números atrasados, debates sobre temas de interés, seminarios, congresos, cartas al director y recomendaciones de los lectores. También existe un espacio para los diálogos y la mensajería. Además, podrás conectar con otros usuarios y enviarles cartas y mensajes.

MERCADO DE OCASIÓN
Para comprar y vender.

CLUB DE USUARIOS
Intercambio de información, actividades conjuntas, contacto con asociaciones, viajes, etc.

CONEXIÓN CON INTERNET
Podrás navegar por la autopista de la información más conocida: la "Red de Redes".

TELESOFTWARE
Con esta opción te ofrecemos un amplio menú de programas que podrás adquirir desde tu ordenador, sin salir de casa y sin tarjetas de crédito, ¡PAGANDO SÓLO EL COSTE DE LA CONEXIÓN!

JUEGOS Y CONCURSOS
Para disfrutar con tus amigos.

Contarás con el mejor software de comunicaciones, la máxima rapidez de envío de información y la mayor calidad en imágenes y gráficos. Para conectarte sólo necesitas un modem, un programa de conexión y utilizar el nemónimo *TOWER# por el nivel 032. En el próximo número de PC MEDIA encontrarás el programa de comunicaciones y un artículo para enseñarte a "navegar" por TOWERTEX.

Si alguna vez has abierto los ojos en la noche y has sentido ese terror que surge de las sutiles figuras que pululan en la oscuridad, podrás saborear el miedo una vez más con D.

Con una presentación de las que quitan el hipo, y con una realización técnica que te encanta o a la que odiarás toda tu vida, **D** es un programa ante todo sorprendente. La historia comienza en el hospital general de Los Ángeles, donde uno de sus más eminentes miembros, el Doctor Harris, ha cometido una terrible matanza, atrincherándose detrás de los muros del antiguo edificio. Los agentes de policía avisan a Laura, hija del Doctor, con el fin de que intente hablar con él para que abandone su posición. Así, la joven se encamina con su coche desde San Francisco para encontrarse con su padre.

RECOMENDADO

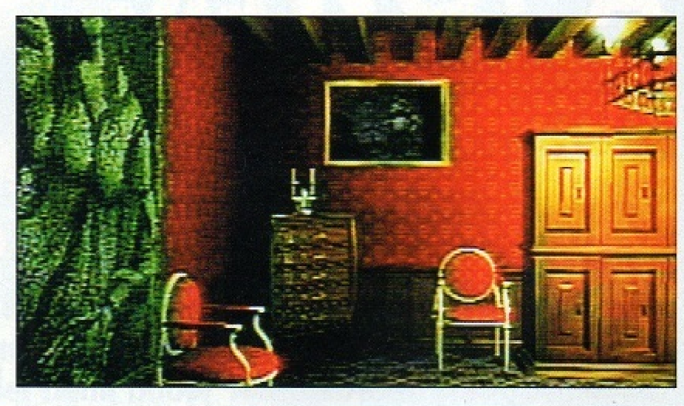
Hasta aquí todo bien, pero el problema aparece al adentrarse en el sanatorio y descubrir la matanza. Una extraña masa inerte teletransporta a Laura a las entrañas de una tétrica mansión que existió en ese mismo lugar antes que el hospital. Como ves, el argumento no tiene desperdicio. Y nuestra amiga debe, con tu ayuda, averiguar qué insólitas fuerzas la han trasladado allí, donde está su padre, y cómo puede escapar del lugar.

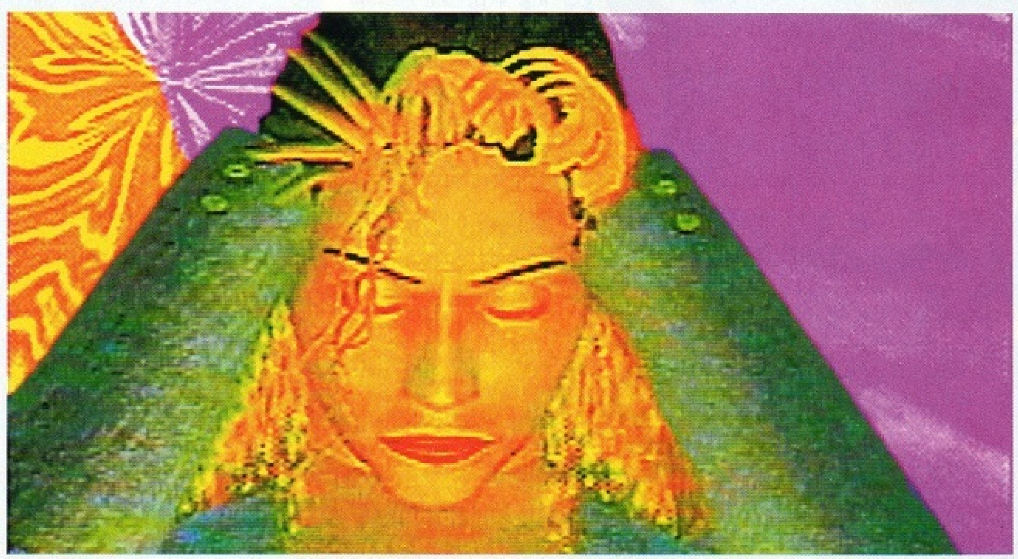
Los primeros pasos son muy sencillos: avanzar por las habitaciones es simple. Sólo debes pulsar la tecla elegida del cursor para avanzar en la dirección deseada, y la barra espaciadora para mover, usar o coger los objetos que encuentres en tu camino. Este sistema se hace algo lento; así, al avanzar como si de una película se tratase (algo parecido a *The 7th Guest* y *11th Hour*, ambos de Trylobite), hay que aguantar ciertos vaivenes sin poder saltárselos. Si tienes que repetir algo o volver a alguna estancia debes volver a ver la misma escena.

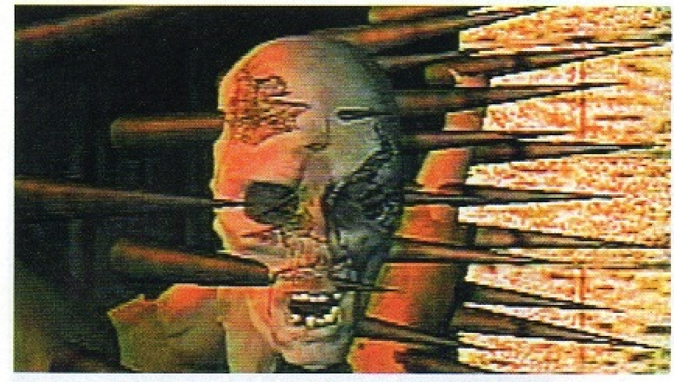
Los programadores japoneses de Warp han hecho un excelente trabajo con **D** en las tres versiones de consolas de 32 *bits* (3DO, Saturn y Playstation), pero la conversión a PC y compatibles ha llegado de la mano de Acclaim, y más concretamente de Rozner Labs, grupo de programación muy activo en esto de las conversiones (Megaman X y Street Fighter II para Capcom PC).

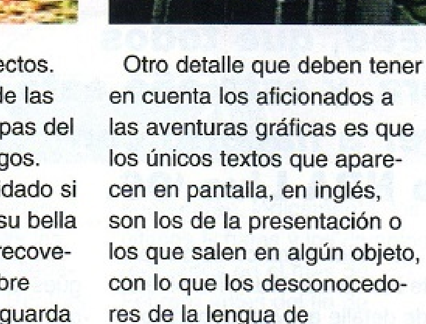
Técnicamente, o bien te cautivará o bien lo odiarás. Esto se debe a que el sistema de vídeo, si bien para los usuarios de procesadores 486 es muy bueno, a los usuarios de Pentiums superpotentes no les permite obtener el rendimiento deseado, tal y como hacen otros juegos de Trylobite. Los programadores han diseñado **D** como si de una película a pantalla completa se tratase, y tú avanzas por un filme "personalizado".

El problema llega cuando observas que se ha empleado el formato Super VGA en modo entrelazado (la pantalla se ve con una línea de gráfico y una en negro sucesivamente), con lo que se gana velocidad pero se pierde calidad. Si eres capaz de soportar esta pérdida, el juego te encantará, pero los programadores podían haber pensado también en los usuarios que ya poseen equipos más potentes. Un









truco: comprime el tamaño de la pantalla para reducir el efecto. Conseguirás una especie de Cinemascope.

Los gráficos, quitando el entrelazado, son impresionantes. Los detalles de la mansión han sido muy cuidados, y los movimientos de la protagonista, cuando aparecen animaciones, son perfectos. Además, verás a una de las protagonistas más guapas del mundo de los videojuegos. Eso sí, debes tener cuidado si no quieres que pierda su bella cara en alguno de los recovecos de la tétrica y lúgubre residencia: la muerte aguarda en cualquier esquina.



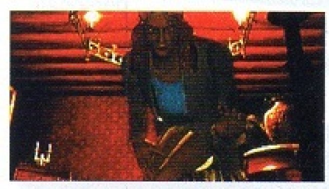


Otro detalle que deben tener en cuenta los aficionados a las aventuras gráficas es que los únicos textos que aparecen en pantalla, en inglés, son los de la presentación o los que salen en algún objeto, con lo que los desconocedores de la lengua de Shakespeare no tendrán ningún problema para "echarse" su partidita correspondiente.

Tampoco han introducido voces digitalizadas, y la verdad es que no hacen falta, pues te conformarás con los estupendos ruidos de pasos, gotas que caen, aullidos, gritos de la protagonista y demás sonidos FX que logran crear un ambiente perfecto. Dentro del apartado sonoro, quizás deban llevarse una reprimenda las diferentes melodías, que además de sonar algo bajas (aunque existe un regulador de volumen al pulsar la tecla ESC), se percibe que no han sido cuidadas todo lo que se debiera. Sin embargo, este aspecto no reduce en absoluto el elevado nivel de calidad general del programa.

Si te gustan los programas de terror, **D** te encantará, y, aunque técnicamente no todo el mundo estará de acuerdo con sus sistema gráfico, la historia y los terribles misterios que aguardan en la mansión bien merecen la pena.

D. GOZALO



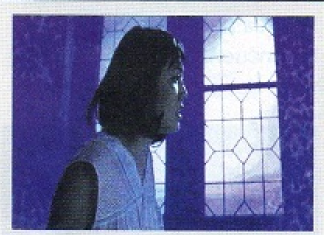




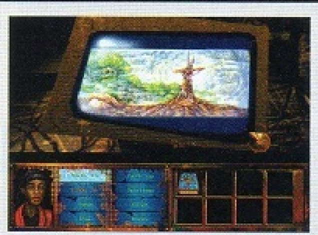


Una visita a las entrañas mismas del terror.

ALTERNATIVAS



GABRIEL KNIGHT II
Sierra•Coktel Educative
Más terror en la última aventura de Sierra.



I HAVE NO MOUTH, BUT...
Cyberdreams•Electronic Arts
Seis diferentes personajes en una aventura muy interesante.



POLICE QUEST SWAT
Sierra•Coktel Educative
Más aventuras gráficas, esta vez de policías y ladrones.

NBA LIVE '96

La última gran producción de la firma Electronics Arts, bajo el sello E.A. Sports, promete mucho. Esta compañía ha arrasado en el año 1995 con juegos como *FIFA 95* o *The Need for Speed*, que todos conocéis de sobra, y este año está dispuesta a volver a hacerlo con programas como NBA Live '96.



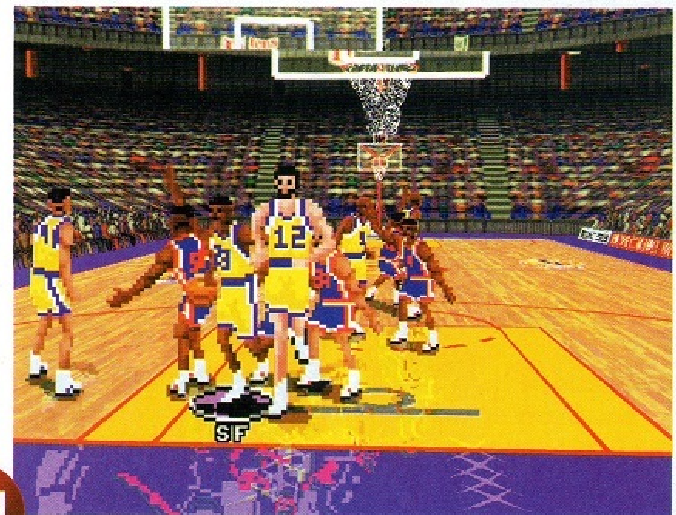
Realizado con la técnica Virtual Stadium, no renuncia a lo que a todos nos interesa, la jugabilidad. El proceso de instalación es muy sencillo y no requiere de gran espacio en tu disco duro: lee de la unidad CD-ROM. Una vez acabado este proceso, teclea las tres letras mágicas: NBA. El espectáculo comienza con una gran *intro*, la mayor parte vídeo.

El sistema de menú es básicamente el mismo que utilizaba su antecesor *NBA Live '95*. Cómodo e intuitivo, lo peor de él es que el proceso de arranque del programa es bastante lento.

i love this game! NBA™

La calidad gráfica es bastante buena con todos los niveles de detalle activados, para lo cual se necesita una máquina bastante potente. Destacan sobre manera las texturas utilizadas para la cancha de juego: en algunos pabellones los jugadores se reflejan como si fuera un espejo. No han descuidado un detalle en este aspecto; las canchas están personalizadas para cada equipo, imitando la verdadera.

El apartado de música y sonido es muy bueno (bote de balón, zapatillas, choques, sirenas en tiempos muertos, el órgano del pabellón... todo digitalizado). El programa viene acompañado por música *soul*.



Las primeras veces que juegues te aconsejo que practiques con el modo arcade. En él no hay faltas, ni reglas de pasos, dobles, zonas o límites de campo. Cuando domines a los jugadores, prueba el modo all-stars . Al principio no sientes las piernas: es un verdadero infierno, pero te apasiona.

Debes tener cuidado con el jugador que eliges para tirar. Se nota si el que lo hace es una estrella o no. No es lo mismo jugarse los triples con Tim Hardaway de los Golden State Warriors o Scotie Pippen de los Chicago Bulls que con un jugador desconocido.

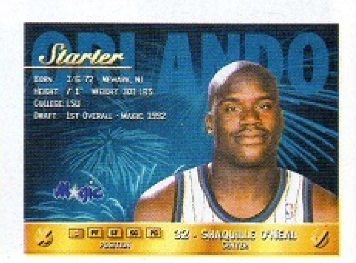
El programa pide a gritos un *gamepad* de más de dos botones para jugar: uno para tirar y saltar, otro para pasar y el tercero para la opción turbo.

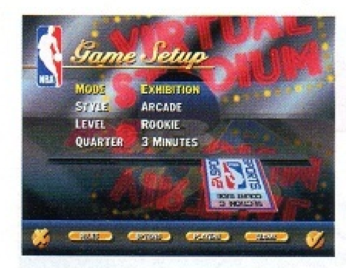
RECOMENDADO

Puedes hacer un equipo a tu medida gracias a la opción Trade, con los mejores jugadores de la NBA. Lamentablemente, falta el número 23 de los Bulls: una marca de zapatillas no ha cedido sus derechos de imagen para este programa.

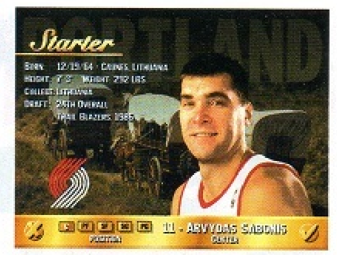
El juego puede ser seguido desde diversos ángulos o cámaras, siendo en mi opinión la más adecuada la llamada Classic. Es éste uno de los puntos débiles del juego. A veces es imposible saber qué jugador lleva el balón (me refiero al equipo contrario). Y es que cuando en una jugada debajo del tablero se juntan muchos jugadores, no hay medio de que uno se entere de cuál de ellos se va a elevar para realizar un impresionante mate. Un buen consejo es seleccionar como jugador activo un *pivot*, y en vez de seguir al contrario que lleve el balón para quitárselo, esperar debajo del tablero e intentar taponar o, si no, hacerse con el poder del rebote. Por supuesto que el programa incorpora la posibilidad de visionar las jugadas repetidas. Un detalle que probablemente hubiera incrementado la calidad de **NBA Live '96** habría sido la presencia de los tres árbitros que pitan en un encuentro NBA en los partidos del juego.











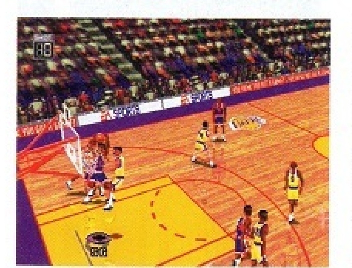
Otras opciones útiles son las que ofrecen la posibilidad de variar la duración de los cuartos o la calidad gráfica. También puedes, además de elegir los jugadores, decidir la forma de juego de tu equipo. En este apartado hay múltiples posibilidades, entre las cuales se encuentran: seleccionar el tipo de defensa, los emparejamientos en los marcajes, los sistemas de ataque, las zonas de presión, etc. Es de fácil manejo pero difícil comprensión, ya que todo está en inglés.

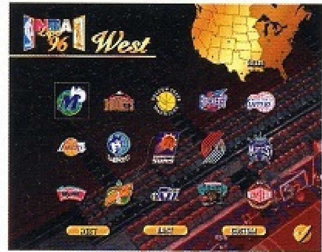
Ya que hemos hablamos de nombres concretos unas líneas atrás, pasamos a analizar el otro plato fuerte de este programa. Me refiero a la casi perfecta base de datos que incorpora. Simplemente es impresionante. A los fanáticos de la NBA, entre los cuales me encuentro, el programa ya les gustaría sólo por este apartado, dado que la recopilación de datos es sensacional: de cada franquicia, toda su historia, palmarés y cancha. Están incorporadas las dos últimas franquicias llegadas a la NBA Toronto Raptors y los Grizzlies de Vancouver. De cada jugador, pues, está todo: altura, peso, edad, años de profesional, equipos en los que ha militado, todos sus porcentajes desde que es profesional de tiros, rebotes, puntos, etc. Por supuesto, refleja a todos los jugadores europeos recién llegados a la NBA, como Arvidas Sabonis, Predag Danilovic o Stefano Rusconi. No busquéis a Magic: su incorporación a los Lakers se ha producido después de acabarse el programa y salvo sorpresa de última hora no aparecerá. Tampoco aparecerán, lógicamente, los últimos fichajes y los cambios realizados en el mes de Febrero antes del fin de semana de las estrellas.

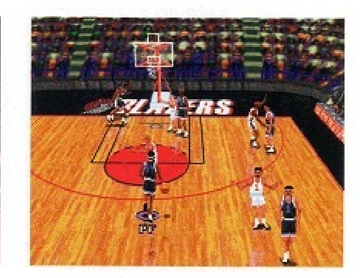
En resumen, se puede decir que **NBA Live '96** es un gran juego con una completísima base de datos, y el mejor simulador de baloncesto aparecido hasta la fecha. Pero tiene dos cosas malas: la primera es que apenas ha variado con respecto al programa del año pasado, *NBA Live '95*. Aquellos que lo tengáis no os recomiendo aquél, a no ser que os interese mucho por la base de datos. El segundo punto malo es que, visto *FIFA Soccer '96*, en la redacción nos esperábamos algo más. Por supuesto comparar estos dos juegos es inevitable, como lo es también decir que sale victorioso el dedicado al mundo del fútbol. Así, creo que, dentro de la gran calidad de ambos productos, *FIFA Soccer '96* es superior en varios aspectos, incluido el gráfico.

Por cierto, un consejo: todos aquellos que estéis conectados a Internet, daos una vuelta por htpp:\\www.nba.com, es decir, la página web oficial de la NBA. Está muy bien: en ella podréis informaros de las últimas noticias de la liga, los resultados de los partidos de la semana en transcurso o incluso votar por el mejor jugador del mes.

E. TORIBIO









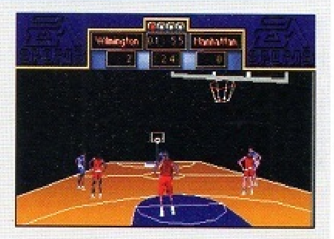
ALTERNATIVAS



NBA LIVE '95
Electronic Arts•Electronic Arts
Anterior versión del juego que ahora nos ocupa.



CD BASKET
Dinamic•Dinamic Multimedia
Recopilación de información de los jugadores y equipos de nuestra liga.



MICHAEL JORDAN
Electronic Arts•Electronic Arts
Uno de los primeros juegos Super VGA, basado en el gran astro.

Bermuda Syndrome

Te derriban en pleno combate y encima, como por arte de magia, caes a una isla jurásica. ¿Qué más te puede pasar?

Este juego de habilidad recuerda a títulos como *Prince of Persia* y *Flashback*. El protagonista, Jack, sabe saltar, correr, agacharse, disparar, utilizar lianas para moverse de un lugar a otro, trepar por cuerdas y hasta bucear. Pero no está solo. Al aterrizar en la isla prehistórica salva por accidente la vida de una princesa.

A lo largo del camino encontrarás objetos que te ayudarán a salvar las situaciones comprometidas. Al principio sólo llevas un cuchillo, pero luego te harás con una escopeta, una piedra que activa los teletransportadores que te llevan a sitios inaccesibles, etc.

Bermuda Syndrome posee una calidad gráfica impresionante. Los objetos de primer plano son muy detallados y los fondos están muy bien realizados.

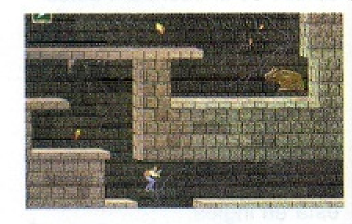
En el diseño de los personajes se ha sabido aprovechar la capacidad gráfica de las tarjetas Super VGA.

Las animaciones también son magníficas. Los movimientos del "prota" han sido cuidados al máximo.

Los pequeños detalles son muy buenos. En muchas pantallas hay animales en movimiento que "dan ambiente"; el agua se mueve con ondulaciones muy suaves y el protagonista siempre está haciendo algo, aunque abandones el teclado.

El sonido también está cuidado. Las melodías son apropiadas y los sonidos cumplen su cometido. Además, los diálogos están digitalizados.

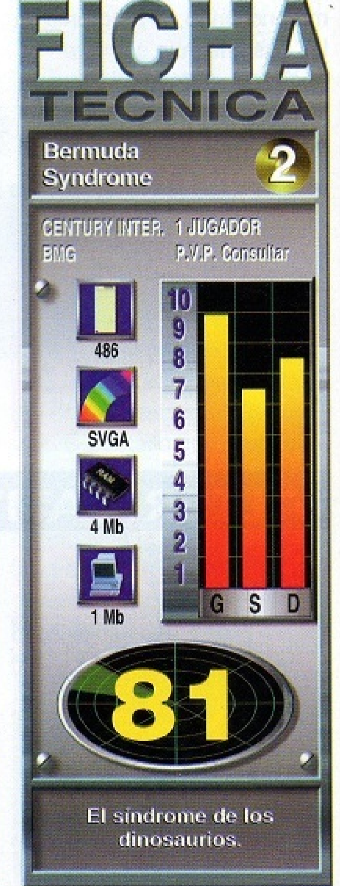
Sin embargo, **Bermuda Syndrome** tiene un pequeño gran inconveniente: es necesario grabar continuamente la partida porque Jack muere con demasiada facilidad. Si bien esto resulta ser un poco incómodo, lo peor es que la grabación de las partidas no se realiza con la velocidad que sería deseable, y en pantallas complicadas esto acaba siendo un

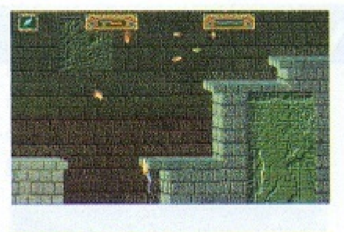


poco pesado.

En resumen, **Bermuda Syndrome** es un juego muy recomendable y de alta calidad. Si te gustó *Prince of Persia*, este juego no te defraudará.

F. DE LA VILLA



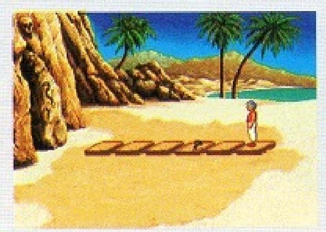




ALTERNATIVAS



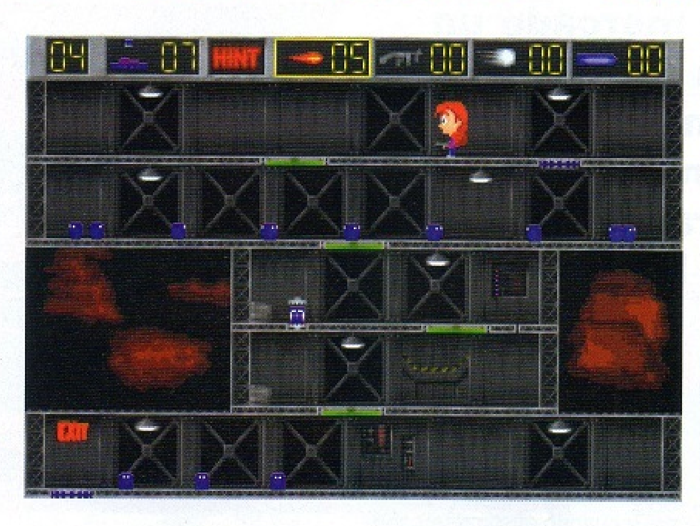
FLASHBACK
Delphine•Electronic Arts
Todo un clásico dentro de este reñido género.



PRINCE OF PERSIA 2
Broderbund•Electronic Arts
Secuela del mejor, del inigualable, del único... *Prince of Persia*.

Mimi & the Mites

Los Mites pretenden conquistar la tierra y dominar a los seres humanos. ¿Ayudarás a Mimi a acabar con ellos?



La estrategia es uno de los géneros que más atraen a los usuarios de PC. Basta recordar algunos programas como *Lemmings* y sus secuelas. Si además lo mezclas con un clásico de los juegos de ordenador, las plataformas, entonces te encuentras ante un programa muy interesante.

Tu misión es superar los sucesivos niveles hasta que consigas evitar o acabar con tus odiados enemigos, los Mites. Estos bichejos de color azul tienen como objetivo fastidiarte y evitar que consigas llegar a tu mencionado fin: eliminarlos. Para ello debes ayudar a Mimi a sortear los distintos obstáculos que se interpondrán para evitar que llegue a la salida de cada nivel. Para ello deberás elegir la serie adecuada de transportadores y ascensores situados a lo largo de toda la pantalla. Durante el desarrollo tiendes que evitar que capturen a Mimi y se diviertan manteándola. Por supuesto tendrás alguna ayudita en forma de armas (con una muy limitada cantidad de munición) para acabar por las bravas con situaciones difíciles.

Como puede verse, el argumento de este programa no es demasiado complejo, y la forma de conseguir el objetivo final está ya bastante trillada. Además, sus gráficos son más bien sencillos, sin grandes alardes, por supuesto, pero cumplen a la perfección su tarea.

El movimiento del personaje no es suave, pero dadas las características del juego se limita sólo al de Mimi y los Mites. A pesar de su sencillez se realiza sin saltos bruscos y con la adecuada rapidez.

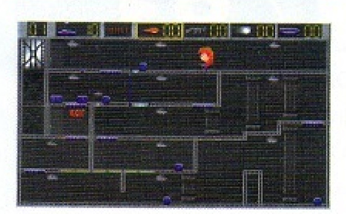
La música y los efectos sonoros brillan por su ausencia. Aunque dispones de una musiquilla durante todo el desarrollo, en seguida se vuelve monótona. En cuanto a los efectos sonoros, se limitan a algún sonido de disparo o similar, y además son escasos...

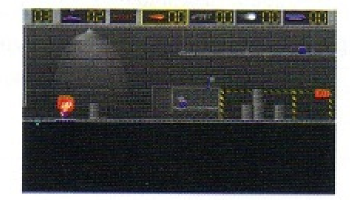
A pesar de que al principio te interesará ayudar a Mimi a superar los niveles, con el paso del tiempo resulta un tanto monótono. La "deficiente" dificultad de los niveles y la similitud entre ellos hace que al cabo de un tiempo te acabes cansando del juego.

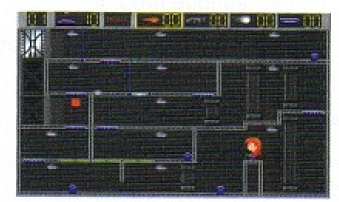
Aún así, es muy probable que paséis muy buenos ratos intentando liberar al mundo de la tiranía de los Mites. Al menos durante un tiempo.

F. Resco

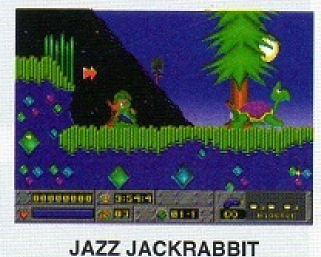








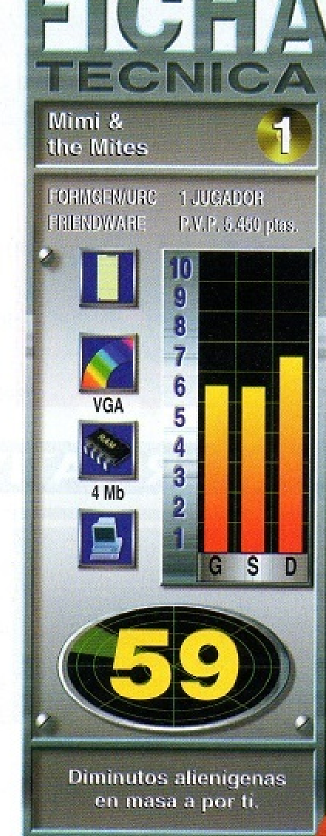
ALTERNATIVAS



JAZZ JACKRABBIT
Epic Megagames•Friendware
Enésima vez que te aconsejamos este magnífico conejito.

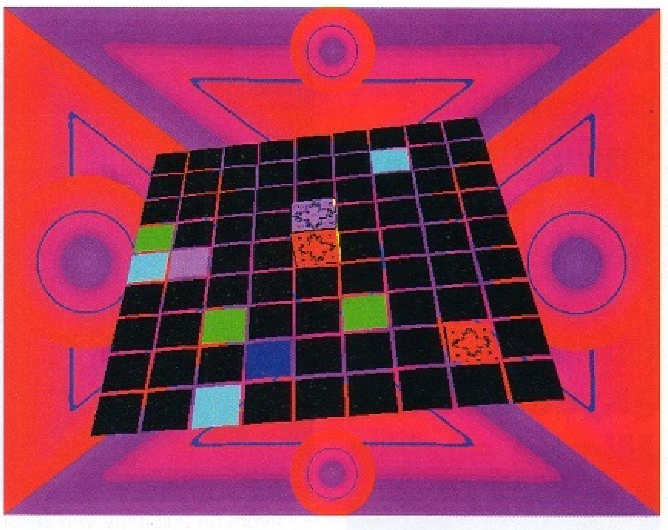


JUNGLE BOOK
Virgin•Virgin
Mogwli vuelve a hacer una vez más el indio en la selva.



ENDORFUN

A veces sale al mercado un juego que trata de sorprender al jugador por medio de la originalidad, sin necesidad de apabullarlo a través de mil efectos. Así es Endorfun.



El problema de "jugársela" por la vía de la originalidad es que en numerosas ocasiones el resultado es un fiasco. El juego que nos ocupa consigue, gracias a una idea muy simple, una respuesta al teclado correcta y a un ritmo frenético. Engancha al jugador desde el primer momento.

El objetivo del programa consiste en mover un cubo por una malla sobre la que van apareciendo cuadrados de un determinado color. El cubo tiene una cara de cada color, y, como se mueve rotando, en cada movimiento la cara situada en la parte de arriba tiene un color distinto. El cubo sólo puede pasar por las casillas huecas, y sobre las que están cubiertas siempre y cuando al situarse sobre ellas el color de la cara del cubo que queda mirando hacia arriba sea del mismo color que la casilla sobre la que se acaba de situar. En este caso, la casilla desaparece. Lo que tienes que hacer es precisamente eliminar todas las casillas ocupadas.

Hay distintas modalidades, pero todas parten de la misma idea, haciendo hincapié, unas en reducir el tiempo mínimo y otras en darle más al coco.

El apartado gráfico es bueno, aunque creo que peca en exceso de psicodélico, lo que hace, como verás, que en determinados momentos se produzcan pequeñas confusiones al no distinguir las piezas del decorado.

Lo que sí está realmente conseguido es el movimiento del cubo sobre la rejilla. Es suave y rápido, lo que ayuda a agilizar los movimientos y las respuestas. Recomiendo, eso sí, jugar con el teclado, porque con el ratón puedes desesperarte. Cuando empieces a coger soltura en el juego y veas que el cubo no siempre hace lo que le indicas, odiarás al ratón, pues un juego en el que la precisión es tan importante necesita una respuesta más fina.

La música de fondo es realmente buena; consigue, por un lado, introducirte de lleno en el juego y, por otro, terminar de rematar el ambiente frenético que envuelve todo el producto. Quizás en determinados momentos peca de ser excesivamente repetitiva, pero en general cumple su papel de manera espléndida.

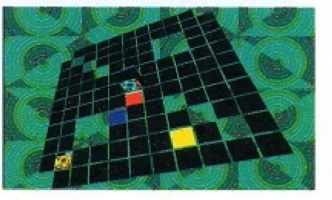
En general, se trata de un juego bastante recomendable, aunque, eso sí, no llega a la altura de los conocidos clásicos del género.

L. F. FERNÁNDEZ

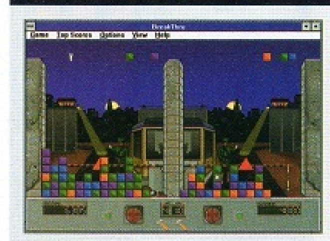








ALTERNATIVAS



BREAKTHRU!
Spectrum Holobyte•Proein, S.A.
Otra programa de Alexey Pajitnov, creador de *Tetris*.



ZOOP
Viacom•CIC Interactivo
Puro nervio para especialistas cansados de las fichas rusas.

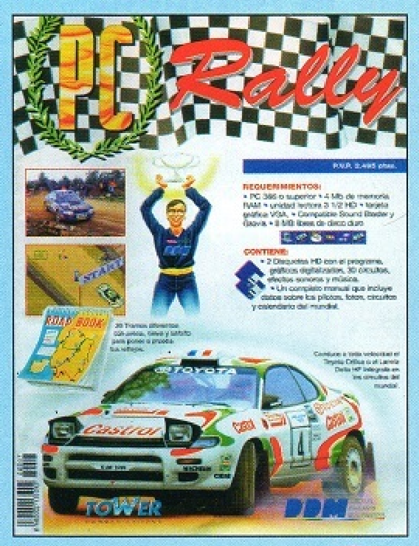


SUSCRÍBETE A:

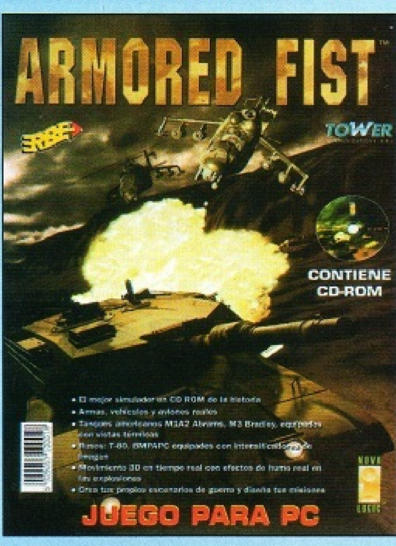
TOP PC-PLAYER

CONSEGUIRÁS GRATIS

DOS DE ESTOS MAGNÍFICOS REGALOS







Y ADEMÁS UN AHORRO DEL 10%

Suscríbase enviando este cupón por correo o fax (91) 6614386, o llamando al teléfono (91) 6614211 Horario 9 a 14:00 y 15:00 a 18:00

ESTA OFERTA ANULA LAS ANTERIORES

Deseo suscribirme a la revista PC PLAYER y recibir gratis dos de estos regalos: (Marcar con una X)

☐ Suscripción 1 año (12 revistas) 6.500 Ptas. **REGALO:** ☐ PC TRIVIAL ☐ ARM. FIST ☐ RALLY

Nombre y apellidos...F. Nacimiento.....................

Domicilio...C.P......................Tel ....

Localidad.....................................Provincia.....................................Profesión.....................

FORMA DE PAGO:

☐ Con cargo a mi tarjeta VISA nº.................. ....

Fecha de caducidad de mi tarjeta.............. / ....

☐ Domiciliación bancaria.

Señor Director del banco.....................................

Población.....................................

CODIGO DE CUENTA CLIENTE

ENTIDAD	OFICINA	DC	Nº CUENTA

Ruego a vd. que se sirva cargar en mi ☐ cuenta corriente ☐ libreta de ahorro el recibo que le será presentado por TOWER COMMUNICATIONS, S.R.L. como pago de mi suscripción a la revista PC PLAYER.

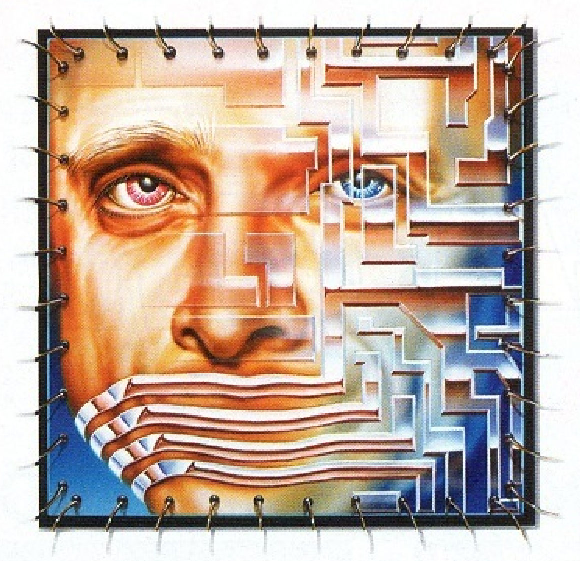
☐ Contra-reembolso del importe más gastos de envío.

Firma:

☐ Cheque a nombre de TOWER COMMUNICATIONS, S.R.L. que adjunto.

☐ Giro Postal (adjunto fotocopia del resguardo).

TOWER COMMUNICATIONS S.R.L.
APTDO. CORREOS 54.283
28080 MADRID



I HAVE NO MOUTH, AND I MUST SCREAM

Van ustedes a conocer a cinco personajes que por distintos motivos han sido seleccionados por una mente siniestra que los catapultará al rincón mas tenebroso de los límites de la realidad.

Pues sí, como si se tratase de un capítulo de la famosa serie *Twilight Zone*, los californianos Cyberdreams te presentan una nueva y sólida aventura gráfica.

Cuando las guerras parecían algo incontrolable, una alianza de países combatientes decidieron dejar el control de sus ejércitos en manos de la mayor computadora jamás construida. Esta computadora tendría el poder de manejar todo un ejército, pues se trata de la mayor mente estratega que existe en el mundo.

RECOMENDADO

Pero, como siempre, las cosas se escapan de las manos, pues una inteligencia artificial de dichas características nunca podrá ser controlada. Y mucho menos si contamos con el factor sorpresa: AM no sólo es una computadora, sino que también tiene los poderes de un dios. Y lo de ser un dios no debe de divertir mucho, ya que el amigo AM, aburrido, se ha dedicado a capturar seres humanos para tenerles sufriendo algo así como cien años.

Pero a nuestro querido AM también le ha empezado a aburrir torturar personas, así que se le ha ocurrido un extraño juego. Va dejar que cinco personajes le destruyan, pero no se lo va a poner fácil, ya que soltará a cada uno de ellos en el lugar más oscuro de sus pesadillas, en sus más secretas obsesiones. Una vez hayan vencido sus miedos, deben conseguir las piezas del original AM y destruirlo para siempre.



Así de original y terrorífica es la historia de **I have no mouth, and I must scream** (No tengo boca, y debo gritar), una sorprendente y gratificante aventura gráfica. Una de sus más interesantes cualidades es que el guión lo firma el escritor de terror Harlan Ellison, que tiene un curriculum de lo más interesante (ha ganado numerosos premios de literatura de ciencia ficción y terror, y cuenta en su haber con los guiones de *The Outer Limits*, *La hora de Alfred Hitchcock*, *Star Trek* y *Twilight Zone*).

Los gráficos del juego pueden parecer un tanto arcaicos en una primera ojeada, pero no lo son. Además de contar con un diseño algo retorcido para los personajes, posee unos gráficos perfectos para los fondos. Un





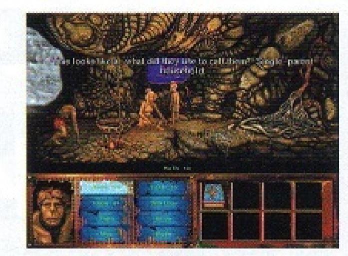


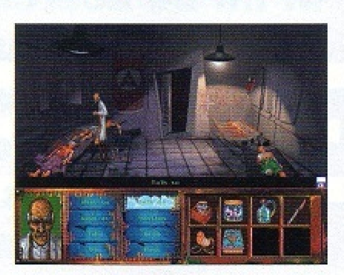
detalle de calidad es la falta de profundidad de campo, que produce un efecto muy real en las imágenes.

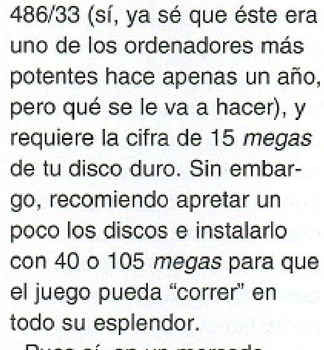
Además, los gráficos, pese a que no son una belleza (lo más bello que puedes encontrar en una habitación es la falta de un cuerpo mutilado), están diseñados con formas retorcidas y siniestras, que harán las delicias de todo amante del terror en su estado más puro.

El sonido tampoco es innovador, pero no lo pretende y es una maravilla. Las voces de los protagonistas están perfectamente dobladas: si tienen que producir sensación de miedo, te aseguro que la producen, y si lo que quieren provocar es algo más que miedo, también lo consiguen. Es muy significativo que nunca intenten transmitir una pizca de alegría.

La música se limita a acompañar la historia, sin molestar y sin que siquiera se note su presencia: es un instrumento más cuya función es crear ambiente en el juego.





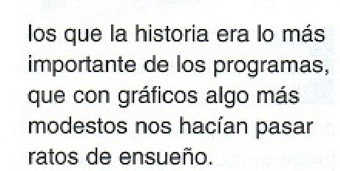


Los efectos sonoros son quizá lo más simple del programa. Es una pena que se realice un producto "a lo grande" y luego se descuiden detalles que no tendrían por qué crear problemas.

Los requisitos del juego no son muy altos, ya que funciona perfectamente en un 486/33 (sí, ya sé que éste era uno de los ordenadores más potentes hace apenas un año, pero qué se le va a hacer), y requiere la cifra de 15 *megas* de tu disco duro. Sin embargo, recomiendo apretar un poco los discos e instalarlo con 40 o 105 *megas* para que el juego pueda "correr" en todo su esplendor.

Pues sí, en un mercado como el de las aventuras gráficas, que últimamente empezaba a ser dominado por la sosería de soporíferas secuencias "renderizadas" y un mal gusto para más inri repetitivo, al fin aparece una pequeña joya como **I have no mouth, and I must scream**, que te lleva a aquellos tiempos en los que la historia era lo más importante de los programas, que con gráficos algo más modestos nos hacían pasar ratos de ensueño.

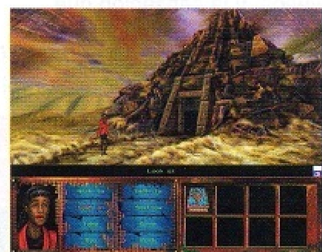
V. SÁNCHEZ

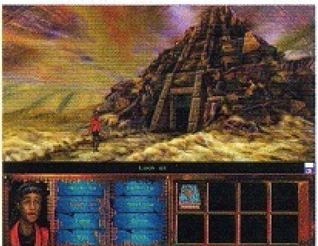


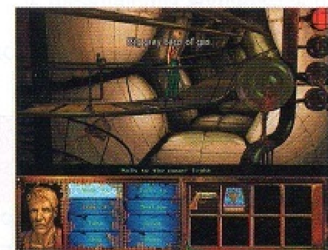


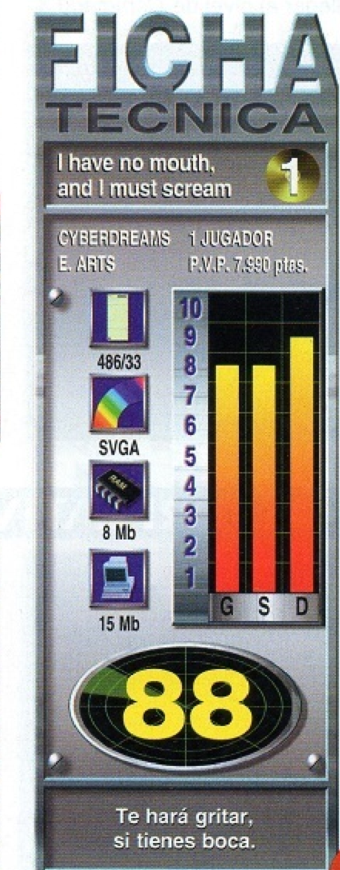




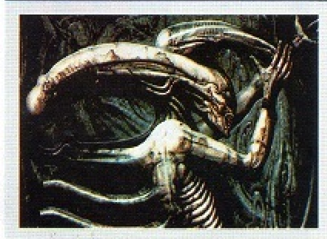




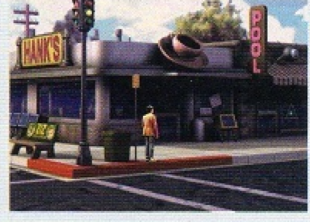




ALTERNATIVAS



DARKSEED
Cyberdreams•Electronic Arts
Primer juego de la casa, basado en los dibujos de H. R. Giger.



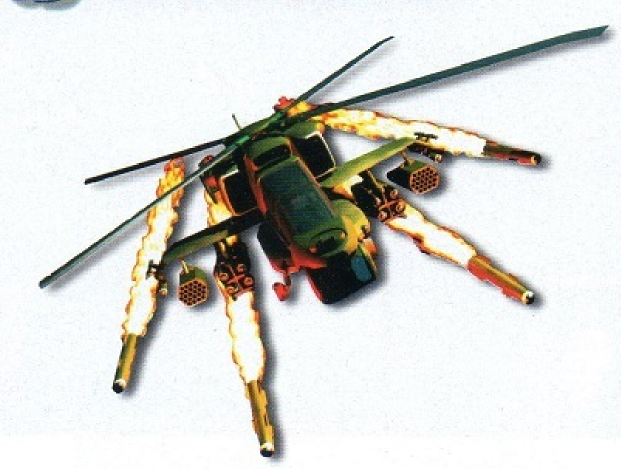
DARKSEED II
Cyberdreams•Electronic Arts
Continuamos con la serie de *Darkseed* pero en Super VGA.



FRANKENSTEIN
Interplay•Arcadia
Ahora el malo no eres tú, sino el perverso doctor.

FIRESTORM: Thunderhawk 2

Simplificar un simulador con el fin de acercárselo al gran público no es una tarea muy sencilla, reservada, en este caso a un selecto grupo de programadores al que se ha unido la compañía Core.



El vehículo elegido para la "simulación" ha sido un helicóptero de combate, y por el tipo de juego de que se trata, está más cerca de *Comanche* (auténtico clásico de este género) que de *Gunship 2000*, ya que en ambos se ha dejado a un lado la simulación pura para dar un toque arcade al producto.

La *intro* es bastante buena. Completamente realizada mediante imágenes de síntesis, y con una calidad que sin llegar al nivel de *Command & Conquer*, nos hace concebir grandes esperanzas en el juego, tiene, sin embargo, un detalle imperdonable: no han introducido ni un solo efecto sonoro. Simplemente han puesto como fondo una melodía. Por este motivo la ambientación conseguida queda pobre frente a lo que podía haber sido con sólo añadir un par de explosiones, el ruido del rotor del helicóptero y alguna cosilla más.

El sistema de menúes es de los más penosos que hemos tenido la oportunidad de probar últimamente. Da la impresión de haber sido programado en una tarde por un par de amigos más que por una compañía de videojuegos. No nos referimos simplemente al número de opciones, pues es lógico que sea bastante reducido teniendo en cuenta que nos encontramos frente a un arcade (aunque las fotos que acompañan al artículo puedan hacerte creer lo contrario). Hablamos del *look* en general; aunque lo mejor es verlo, porque no encuentro palabras para expresar semejante falta del mínimo gusto.

El aspecto gráfico es bastante normal. Ha sido realizado mediante "mapeado" de texturas, excepto el fondo (esto es, del horizonte para arriba), que es un fondo fijo, como en los juegos de coches. El problema viene de la poca profundidad a la que son vistos los objetos. Casi te los tienes que comer para verlos, y la sensación que produce es bastante confusa. Tiene algunos detalles buenos, como gente corriendo por la pista de aterrizaje.

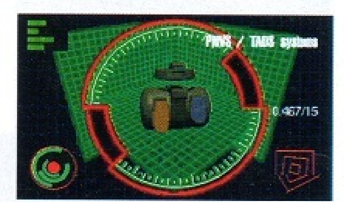
Los sonidos no destacan especialmente, pero no por ello son malos. Simplemente cumplen su misión, que no es poco. La música no es demasiado buena aunque tampoco es que moleste. La verdad es que no hace más que estar.

El control del helicóptero es demasiado poco realista, y la respuesta al teclado es en ocasiones lenta. Si a esto unimos una jugabilidad no muy ajustada, nos encontramos con un producto que no levantará pasiones, aunque sí puede servir para pasar alguna tarde entretenida.

L. F. FERNÁNDEZ

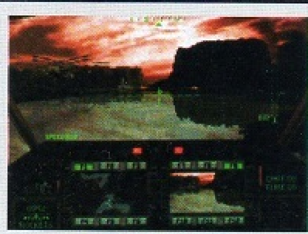








ALTERNATIVAS

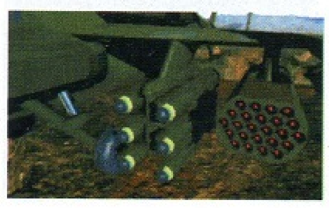


COMANCHE
Novalogic•Electronic Arts
El simulador de helicópteros por excelencia.



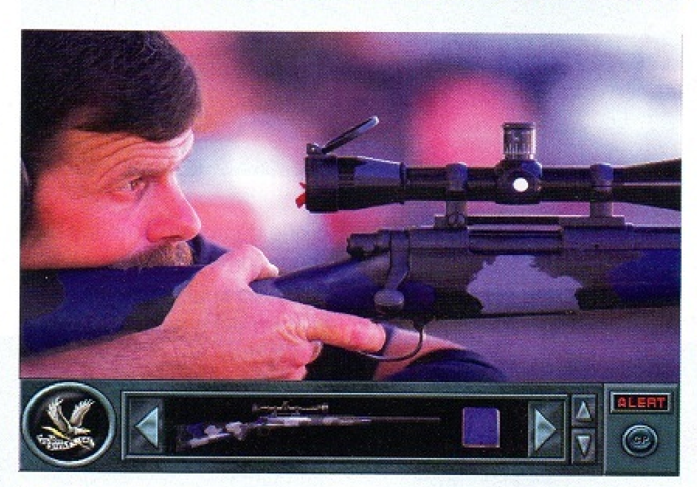
WEREWOLF VS. COMANCHE
Novalogic•Electronic Arts
Continuación del anterior, pero no tan buena.





POLICE QUEST SWAT

Los terroristas se encontraban en el edificio; las fuerzas especiales rodearon la zona. La situación estaba controlada... Al parecer.



Si haces memoria, recordarás una serie de televisión donde los hombres de un tal Harrelson solucionaban siempre sus problemas con unos métodos un tanto "especiales". Así, más o menos, serán tus misiones como miembro de las brigadas especiales, las así llamadas Swat.

Manejas a un joven cadete que al empezar todavía se encuentra en la academia de policía; con tu valiosa ayuda debe pasar ciertas pruebas (de puntería más que nada) antes de realizar la que será su primera misión. Sólo podrás ir de misiones cuando hayas pasado esas pruebas.

El juego (cuatro CDs) ocupa en el disco duro cerca de quince *megas*, y además, como ya es habitual en las aventuras de Sierra, viene en versión DOS y Windows, compatible con Windows 95.
Los requisitos son muy altos: si juegas en un 486 dx2/66 estarás bajo mínimos y el programa se podrá quedar "colgado" cuando menos te lo esperes.

Los gráficos son efectivos y agradables. Están realizados sobre fondos generados o impuestos (sin que se note esta imposición), y a menudo hay grabaciones de vídeo de los personajes. Además, la resolución para SVGA es totalmente perfecta.

El sonido, al igual que los gráficos, crea un ambiente "de película", con efectos reales y una música que no estorba en exceso. Empieza a haber todo un mercado de actores, directores, y un largo etcétera de miembros de equipo cinematográficos, destinado únicamente al medio informático. Y eso se nota.

De todas formas no todo es oro, y no todo el oro de este juego reluce. Hay largas secuencias que aburren, ya que cortan toda la acción que pueda tener el programa; además, tener que seguir todas las órdenes que te dan puede terminar cansando.

Todo esto da igual, ya que Sierra ofrece un programa como a los que nos tiene acostumbrados. Por si eso fuera poco, nos da dos por el precio de uno, pues ofrece unas clases prácticas de uso de armas de fuego, un aprendizaje que todo estadounidense se puede tener por derecho constitucional.

En resumen, **Police Quest Swat** es un programa magníficamente creado que logra mantener en su lugar la calidad a la que Sierra On-Line debe su merecida fama.

V. Sánchez



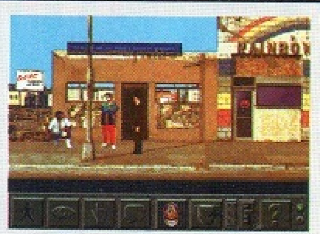








ALTERNATIVAS



POLICE QUEST IV
Sierra•Coktel Educative
Anterior entrega de las aventuras policíacas de Los Angeles.

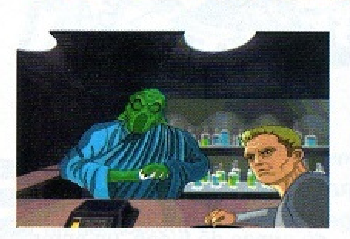


SPACE QUEST VI
Sierra•Coktel Educative
Otra de las grandes sagas de Sierra On-Line.

De vez en cuando, aparecen juegos cuya dimensión artística supera incluso sus características lúdicas. Wetlands es uno de ellos.

WETLANDS







Se trata de una historia entre la ciencia-ficción y el género policiaco, ambientada durante un conflicto interestelar. La federación de planetas se enfrenta a la amenaza de una raza que conquista a sangre y fuego los diversos mundos que forman dicha federación. Debes dirigir los movimientos de John Cole, un mercenario, heredero de detectives como Sam Spade o Philip Marlowe, contratado por la federación para encontrar a un preso huido de una prisión de alta seguridad. ¿Por qué tanta importancia por un preso?

Al principio, sólo sabes que se encuentra en Wetlands, un mundo acuático dominado por las mafias y los mercenarios.

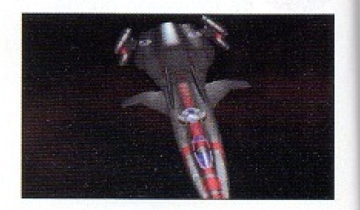
Los programadores han creado un clásico juego de mirilla, en el que tanto el héroe como las naves siguen una trayectoria predefinida. Tú sólo manejas un punto de mira con el que eliminas a los enemigos, destruyes ciertos objetivos o lanzas torpedos. Manejas la torreta de la nave inicial, corres por los túneles de Omicron, utilizas las armas de una planta de energía, etc.; sin embargo, el concepto es siempre el mismo: disparar a todo lo que se mueva.

Las escenas de acción vienen engarzadas mediante unas excelentes secuencias de vídeo. Para ello han utilizado decorados y naves "renderizados" con una calidad superior, y personajes de dibujos muy similares a los empleados en *Full Throttle*.

Otro de los puntos fuertes es el sonido. Todas las conversaciones han sido digitalizadas y traducidas al castellano (la calidad de estas traducciones no es muy buena: los actores de doblaje parecen estar algo "desganados").

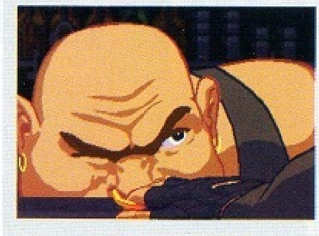
De todas formas, es un detalle que no empequeñece el desarrollo del juego, enormemente espectacular y entretenido. También es cierto que el programa no satisfará demasiado a los deseosos de acción sin mesura, pues es demasiado monótono. Sin embargo, este defecto no es problema de este juego en concreto, sino del género en el que se inscribe. También cabe señalar que, pese a la calidad de los gráficos y el sonido, tan sólo ocupa un CD, lo que demuestra que los programadores han optimizado el resultado final, evitando el engorro del manejo de varios CDs, ahora muy de moda (víd. Sierra). En conjunto, una delicia para los sentidos. Un programa totalmente recomendable.

A. J. NOVILLO

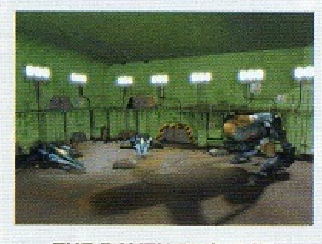




ALTERNATIVAS

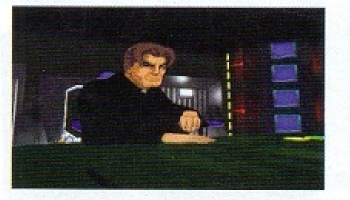


FULL THROTTLE
LucasArts•Erbe
Una película interactiva de dibujos animados.

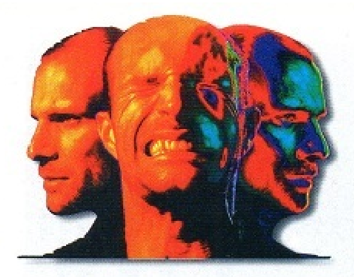


THE RAVEN PROJECT
Mindscape•Proein, S.A.
Otro juego con mirilla para apuntar y disparar.





BURN CYCLE



En un primer contacto, creerás que la dificultad de **Burn Cycle** reside en la rapidez con la que se use ese viejo y cansado periférico que es el ratón. Pero a medida que juegues descubrirás que tiene un gusanillo que va picando poco a poco al usuario. Desearás descubrir qué se esconde en ese bar de *ciberpunkins*, en ese corredor o en esa calle poco frecuentada.

Si Philips, con este producto, ha intentado reproducir ese futuro que nos espera, lo ha conseguido, al menos por lo que a gráficos se refiere. Quizás podrían haberlo desarrollado un poco más preparando unos *puzzles* más difíciles. De todas maneras, creo que una cosa sustituye a la otra. Si fuese muy difícil pasar ciertas pantallas, el jugador no podría ver esa maravilla de escenarios.

Esta adaptación del programa del CD-i ha sido un acierto, aunque el sistema de aceleración de las animaciones (las han rayado, para que su descompresión sea más rápida) deja mucho que desear. "Canta" un poco cuando en las pantallas estáticas son sustituidas por otras de mejor calidad. Para colmo, utilizan personas digitalizadas que no pegan ni con cola en este entorno virtual.

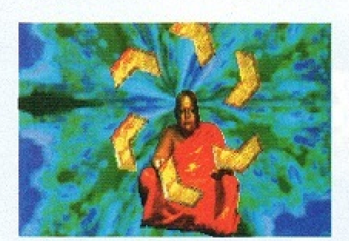
En el apartado sonoro, aparte de las voces digitalizadas, hay buenos efectos de sonido, como los disparos y los propulsores de la nave. Además, las voces han sido traducidas al castellano.

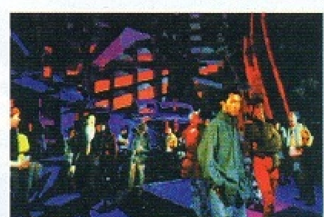
Un apunte en contra del programa. Las muertes de los enemigos son penosas: se desintegran en una especie de nube de puntos de colores radioactivos sin ninguna animación coherente.

Si lo que buscas es pasar un buen rato en compañía de unos *ciberpunkis*, **Burn Cycle** es tu programa. Pero sólo si lo que buscas es eso.



F. PÉREZ







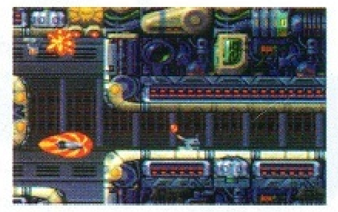
TURRICAN II

Desde el mundo de las consolas llega **Turrican II**, uno más en la pequeña lista de arcades para PC. En el mundo de las consolas fue un éxito, y esperemos que con su aparición para PC anime a los programadores a crear juegos cargados de acción.

Manejas a un supersoldado que ha de liberar un planeta de la invasión de unos peligrosos mutantes que pretenden apropiarse. Por supuesto, no han contado contigo, Turrican, un apuesto luchador.

Se desarrolla a partir de desplazamientos horizontales, generalmente a diversas alturas. Al principio sólo dispones de un rifle láser de repetición, pero a lo largo del programa encontrarás diferentes formas de ampliarlo.

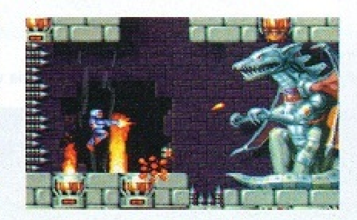
Los gráficos son bastante simples pero efectivos. Más cercanos a los dibujos animados que a las digitalizaciones, cumplen su cometido. Los enemigos tienen gran variedad de formas y tamaños.

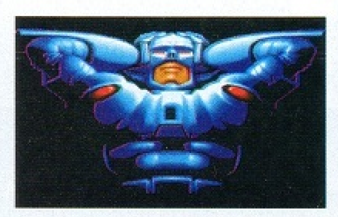


El nivel sonoro alcanza e incluso supera a los gráficos; todos los efectos que escuchas ayudan a introducirte en el juego. El recorrido está amenizado por una serie de músicas que varían con cada uno de los niveles y subniveles. El juego se divide en cinco niveles principales, que a su vez se dividen en subniveles, cada uno con distintos decorados y enemigos.

A. VEGAS











Estábamos rodeados: aquellas extrañas criaturas nos cercaban por todas partes. En sus ojos se podía ver una furia muy distinta a la nuestra, una furia inhumana.

Mortal Coil

Perteneces a un grupo de fuerzas especiales llamadas Mortal Coil, y tu misión consiste en averiguar quién está saboteando unos importantes almacenes de investigación.

Al parecer, los que destruyen dichos almacenes son unos extraterrestres, que han viajado desde el futuro con el fin de evitar que la raza humana evolucione lo suficiente como para viajar al espacio y esclavizar su planeta. Al jugador se le plantea una pequeña duda: ¿Quién es realmente el enemigo? La respuesta a este enigma sólo la tienes tú, ya que, según lo que decidas, el juego acabará de una manera u otra.

La estructura del programa es tipo *Doom*, pero incorpora elementos distintos, como una opción de jugar los cuatro personajes a la vez, partiendo la pantalla en cuatro porciones, así como cambiar la visión subjetiva por un punto de vista que toma al personaje por detrás.

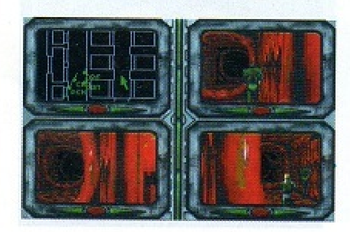
Pese a presentar la novedad de ser un juego de la serie *Doom* en el que puedes interactuar con la historia, y pese a incorporar la opción de conectar el juego por red, no ha sido muy bien creado, gráficamente hablando. Se han dedicado a crear una secuencia de presentación "renderizada" espectacular, demasiado para los gráficos del juego final, que terminan por parecer confusos y sosos.

Al sonido no se le podía pedir más. La música está a acorde con la acción que desprende el juego, y unas voces digitalizadas proporcionan mil insultos dignos de oídos curtidos. Los sonidos están en archivos .wav: puedes sustituirlos por los que elijas.

El programa incorpora dos interesantes opciones. Puedes jugar con calidad gráfica inferior, si tienes un ordenador de menor potencia. Además, hay una clave en la opción de juego para adultos, para que ningún jovenzuelo se traumatice con las escenas violentas del juego.

En definitiva, **Mortal Coil** es un juego que se acerca, más que al clásico *Doom*, a otro programa algo más antiguo y menos conocido, *Hired Guns*, en el que también se podía jugar con cuarto personajes en una misma pantalla y la acción de las misiones era bastante parecida.

V. Sánchez

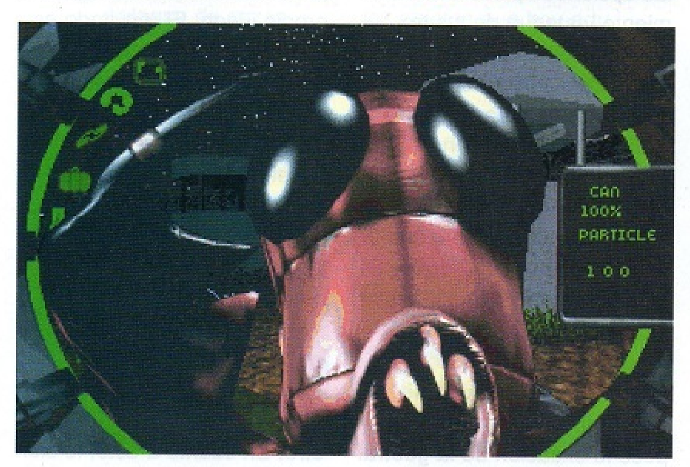












ALTERNATIVAS



ULTIMATE DOOM
id/GT Interactive•Electronic Arts
El clásico de toda la vida, con un episodio más.

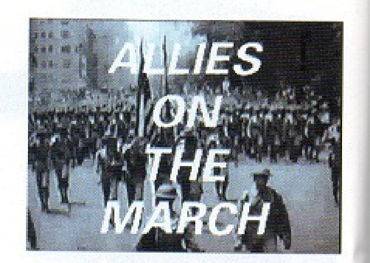


RISE OF THE TRIAD
Apogee•Friendware
El tipo *Doom* más gore, ahora con la actualización *Extreme*.



ALLIED GENERAL

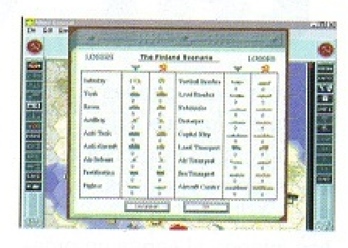
Las tropas estaban dispuestas a atacar por la retaguardia. Los nervios se podían saborear en las barricadas. Pero cuando nuestro plan iba a empezar, ocurrió algo inesperado: nos atacó el enemigo con nuestra propia táctica.

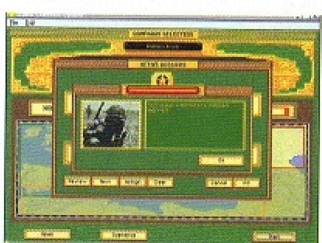


Si eres aficionado a los juegos de estrategia, seguro que recordarás un clásico. Su nombre era *Panzer General*, y la compañía que nos lo sirvió no era ni más ni menos que SSI, con lo que la calidad de la estrategia estaba asegurada. Ahora, esta misma casa nos presenta su segunda parte, **Allied General**, donde debes mandar de nuevo las tropas en las más diversas batallas.

Pues bien, si recordaras aquel juego me ahorrarías escribir este artículo, ya que la segunda parte es prácticamente igual. Sin embargo, como no todo el mundo lo conocerá, seguiré adelante.

El manejo del juego, que, por cierto, es para nuestro querido amigo Windows 95, es bastante sencillo. Tu papel es fácil de manejar: tienes en tus manos las opciones típicas de movimiento y ataque de tus tropas, así como la posibilidad de realizar perfectas retiradas o dedicarte a crear estrategias de ataque sin tener mucha experiencia.







Los gráficos del juego tienen dos etapas. La primera son los de presentación, donde se te mostrará una pequeña lección de historia en forma de vieja película en blanco y negro. En ella, a modo de documental, te contarán un poco la situación de la guerra.



Los otros gráficos que encontrarás en este programa, además de las pantallas con las que te toparás con el pasar de los días, son los del propio juego. El resultado es bonito y su factura lo suficientemente detallista como para que no molesten en este tipo de productos, que nos tienen acostumbrados a gráficos algo más simplistas.

En el apartado sonoro también es posible diferenciar dos partes distintas. Está el sonido de la presentación, con melodías, y el doblaje del documental por un lado, y el sonido del propio juego por otro. En cuanto a éste, lo cierto es que es un tanto pobre: tan sólo contiene unos toscos y pesados efectos sonoros que a más de uno le harán apagar el sonido del juego, como sucede a menudo.



En su faceta de estrategia entretiene, pero no dice mucho por la causa.

V. SÁNCHEZ

FICHA TECNICA

Allied General — 1

SSI — 2 JUGADORES
PROEIN, S. A. — P.V.P. 6.995 ptas.

486/66
SVGA
8 Mb
3 Mb

G S D

62

Una actualización como cualquier otra.

ALTERNATIVAS



PANZER GENERAL
SSI•Electronic Arts
El original, mucho mejor por ser para entorno DOS.



FRONT LINES
Impressions•Proein, S.A.
Otro *wargame* hexagonal de una experta en estrategia.

Mission Critical

En el año 2134, la Tierra interviene en continuas guerras interestelares. Eres un piloto de caza destinado en una lejana base espacial. En este desolado paisaje pasarás tu gran aventura.

Mucho ha llovido desde las primeras videoaventuras, y mucho han avanzado las técnicas de programación Y los ordenadores en que se ejecutan. Hoy día aparecen programas con muchos gráficos, voces e interfaces que hacen hincapié en que pienses lo que has de hacer, y no en cómo decírselo al ordenador.

Como buen ejemplo de esta generación, llega **Mission Critical**, una aventura espacial fechada en el año 2134, con gran cantidad de gráficos y voces digitalizadas (ocupa tres CDs). Todos los gráficos que visualizas están realizados mediante infografía, y en algunos momentos salen actores digitalizados.

Uno de los puntos que más destaca es el de la actuación. Michael Dorn, conocido por su interpretación del teniente Worf en la serie *Star Trek: La Nueva Generación* encabeza la lista. Su oponente femenino es Patricia Charbonneau, que tuvo un papel en *Robocop 2*.

El juego empieza en el interior de la nave USS Lexington, la cual ha sufrido el ataque de cazas enemigos. Las localizaciones de la nave están realizadas en estupendos gráficos SVGA. Al pasar de un lugar a otro se produce un *travelling* en alta resolución, con una técnica optimizada para que no haya saltos en la animación, a pesar de que lee directamente desde el CD-ROM.

Las voces no han sido dobladas, pero hay subtítulos en castellano. Los efectos de sonido están muy logrados: logran una gran ambientación.

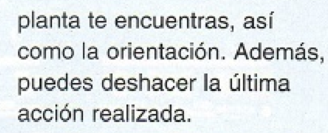
Los programadores se han esmerado en crear un interfaz intuitivo. Sólo tienes que pinchar en uno de los objetos que hay a tu alcance para que se te muestren las acciones que puedes realizar con el mismo (además, el ordenador remarca la que cree más indicada). Cuando con uno de los objetos en cuestión quieras realizar una acción que implique a otro, selecciona el primer objeto y desplaza el puntero del ratón sobre el segundo.

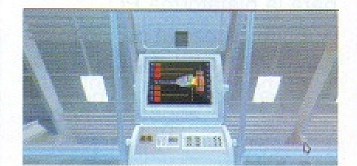
El inventario es una hilera de objetos a media altura de la pantalla. Cuando no quepan todos los objetos en una pantalla, unas flechas te permiten rotar los elementos.

En la parte superior de la pantalla hay un mapa que te indica en qué parte de la planta te encuentras, así como la orientación. Además, puedes deshacer la última acción realizada.

Tanto los gráficos como el sonido están a gran nivel. Habría sido un buen programa aunque no hubieran participado nombres famosos.

A. Vegas

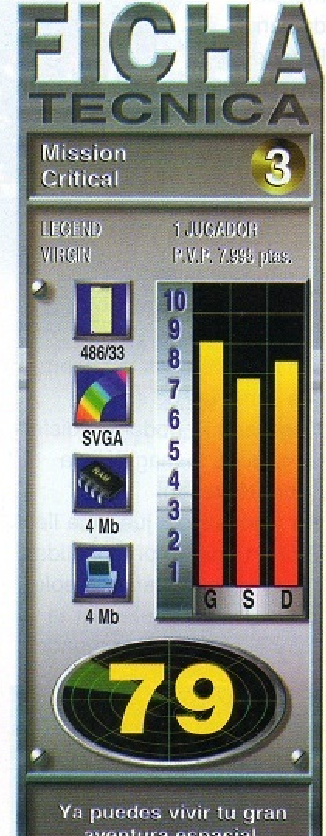












ALTERNATIVAS



ALIENS: COMIC BOOK
Mindscape•Proein, S.A.
Una magnífica aventura espacial con marcianitos incluidos.



FIRST ENCOUNTERS
Gametek•Proein, S.A.
Más espacio interestelar, pero en el género de la estrategia económica.

MEGAMAN X



RECOMENDADO



Directamente desde el universo de las consolas, llega hasta nosotros la sólida conversión de uno de los programas de mayor prestigio del año 1994.

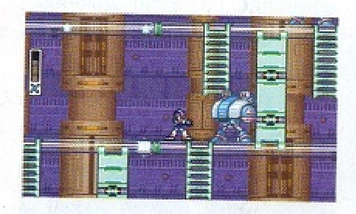
Muchas veces nos quejamos de que no existan juegos como los de las consolas para la plataforma PC. Aunque carezcan de vídeo en tiempo real, excelentes gráficos "renderizados" o voces digitales, poseen esa chispa, mezcla de sencillez y enorme adictividad, que ha convertido a juegos como *Sonic*, *Super Mario Bros*, etc. en clásicos que los usuarios del PC mirábamos con envidia. Ahora, con conversiones tan acertadas como las de este **Megaman X**, podemos disfrutar de toda la magia de la Super Nintendo.

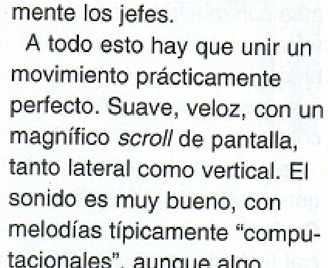
La sinopsis del juego te llevará a tomar la personalidad de un *robot* un tanto obsoleto, dedicado a defender la ley y el orden en un mundo dominado por pérfidos *robots* enviados por Sigma. Deberás ir superando los obstáculos que encuentres en el camino para limpiar el planeta. Para conseguirlo, puedes ir incrementando las capacidades de tu protagonista mediante cápsulas que se encuentran convenientemente escondidas en los diversos niveles de que consta el programa. A su vez, cada uno de los jefes que "liquides" te entregará su arma, con lo que tus posibilidades de ataque se multiplicarán. Por último, también puedes coger corazones que aumentarán tu nivel máximo de energía.

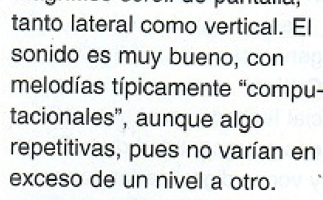
El juego se ha implementado como un típico arcade de plataformas horizontal, donde priman la adictividad y la habilidad sobre las características más plásticas. Sin embargo, no por ello los gráficos van a dejar tener una cierta calidad. Son muy correctos en todo momento, con unos tonos tipo pastel y una línea más bien sobria, por otro lado habitual en los programas y cómics japoneses. A pesar de todo, no llegan a ser espectaculares.

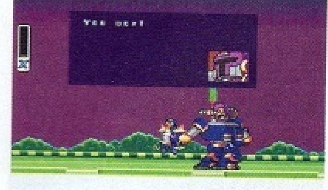
Los *sprites*, por su parte, tienen muy buena definición; llegan, incluso, a ser bastante grandes, en el caso de alguno de los enemigos, especialmente los jefes.

A todo esto hay que unir un movimiento prácticamente perfecto. Suave, veloz, con un magnífico *scroll* de pantalla, tanto lateral como vertical. El sonido es muy bueno, con melodías típicamente "computacionales", aunque algo repetitivas, pues no varían en exceso de un nivel a otro.

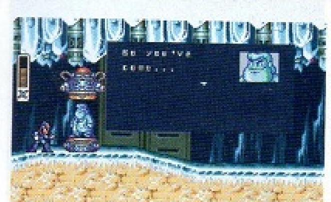




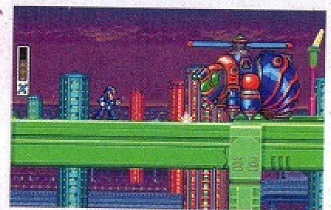


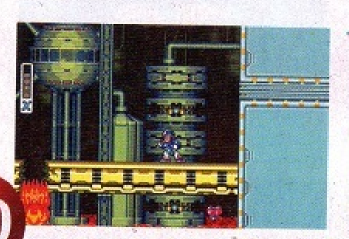
















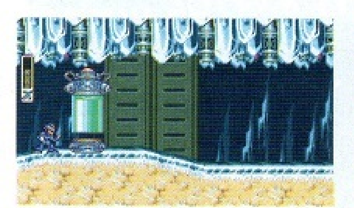


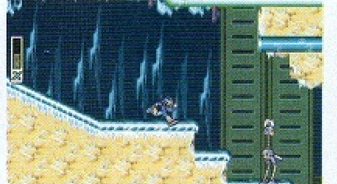
El desarrollo del programa es bastante abierto, pese a tratarse de un arcade. Tras superar una primera fase relativamente fácil, te encontrarás ante ocho diferentes niveles, por los que puedes deambular libremente, sin un orden preestablecido. Evidentemente, tendrás que superar estos niveles para llegar a Sigma y poder finalizar el juego. Además, aunque pierdas tus vidas en algún nivel, al volver a jugar comenzarás con todas las cápsulas, energía acumulada, corazones y armas que tuvieras en el momento de morir, con lo que no tendrás que repetir eternamente los niveles para ir superando el próximo. Así mismo, existe la posibilidad de salvar tu partida en cualquier momento. Pero cuidado, cuando recuperes esa partida, no comenzará a medias de un nivel, sino en el menú para escoger nivel. Eso sí, con todas las características que tuviese tu *robot* en ese momento.

Como nota final, hay que destacar la perfección de la conversión, pues es exactamente igual al juego de SNES. Un programa de apenas 6 Mb, con una jugabilidad enorme que, unida a su dificultad progresiva, conseguirá mantenerte enganchado a la pantalla durante días. En resumen, una alternativa a los juegos cargados de vídeo y artificio artístico, que puede convertirse sobre el PC en el éxito que fue en consola.

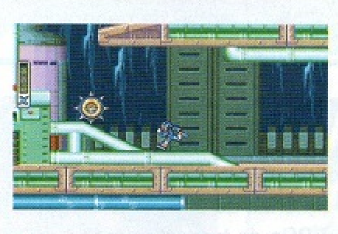
Posiblemente, uno de los mejores arcades realizados sobre nuestra plataforma en los últimos años. Ojalá se sigan produciendo unas conversiones tan adecuadas como **Megaman X**, capaces de introducir un soplo de aire fresco en el mundo de los videojuegos.

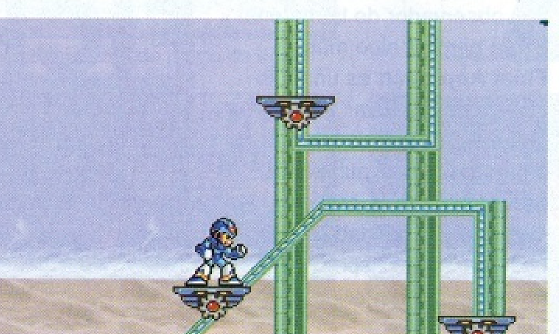
A. J. NOVILLO

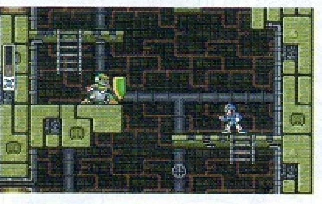


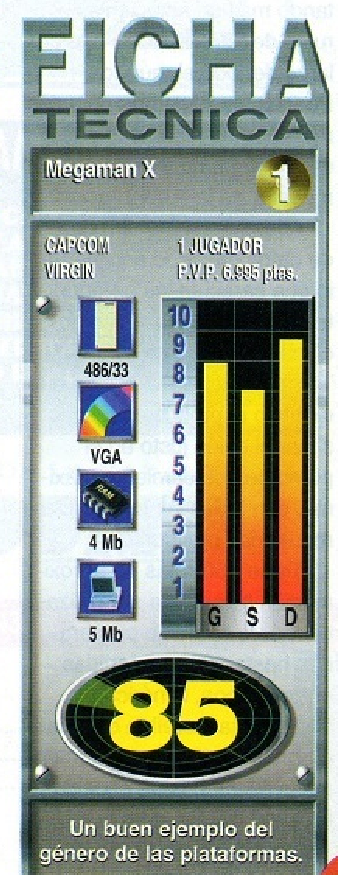














ALTERNATIVAS



RAYMAN
Ubi Soft•Ubi Soft
Un personaje supersimpático para un juego excepcional.



JAZZ JACKRABBIT
Epic Megagames•Friendware
El conejo por excelencia del género de las plataformas.

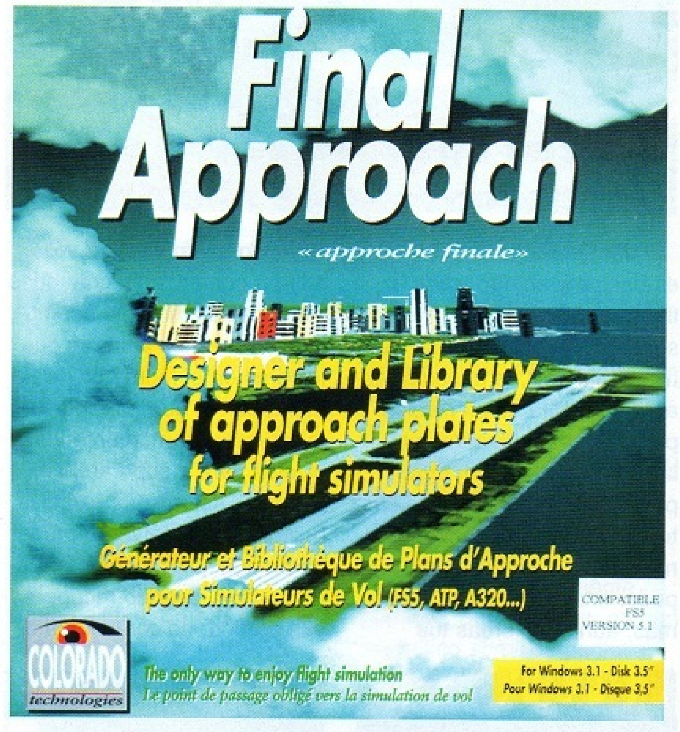


REALMS OF CHAOS
Apogee•Friendware
Mucho músculo y poco cerebro en una aventura a lo Conan.

ACTUALIZACIONES

Final Approach

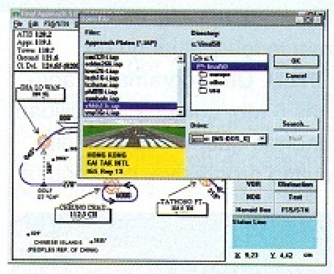
Por fin aparecen unos buenos disquetes que te permiten poner al día convenientemente los mejores programas de simulación de vuelo, y especialmente el magnífico *Flight Simulator 5.1* de Microsoft.



Pues sí, como habrás observado, los simuladores de vuelo cada vez consiguen un grado de perfección y de realismo mayor (hablo de *FS5*, *ATP*, *A320*). Así, cuanto más avancen los simuladores, más fieles a la realidad deben ser sus discos de actualizaciones. **Final Approach** pretende acercarse a este ideal presentando más de setecientas rutas de aproximación a lo largo de todo el mundo. Puedes ver cada una de estas rutas con su plano independiente y con un fichero de muestra de la aproximación.

Además, posee una base de datos con todo aquello de lo que carecían los aeropuertos presentados por el mencionado *Flight Simulator 5.1*. También incluye la opción que da título al producto: puedes situar el avión justo en el punto de acercamiento máximo, con todas las frecuencias requeridas prefiguradas.

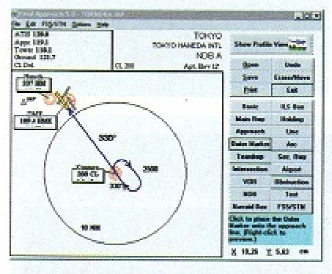
Tiene 750 rutas de aproximación listas para ser utilizadas, pero han sido preparadas hasta 2000, repartidas entre Europa, América y Otros. Esta increíble cantidad de rutas justifica sobradamente los 32 *megas* de espacio libre en el disco duro que necesitan para funcionar dos simples disquetes.

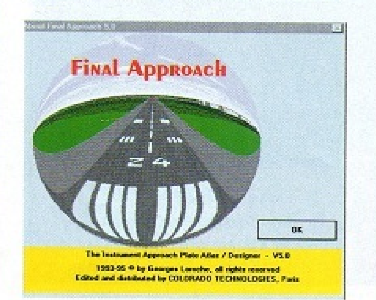


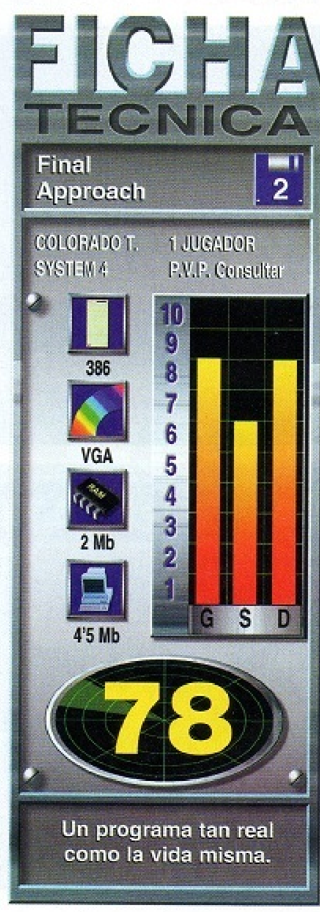
Por último, puedes crear tus propias rutas de aproximación, cambiando datos como símbolos aeronáuticos, alfabeto morse de generación automática, etc. Además, puedes distribuir de forma libre y gratuita las rutas de acercamiento que hayas creado. Puedes encontrar muchas de ellas en distintas BBSs de todo el mundo.

Si los simuladores de vuelo no son lo tuyo estos dos disquetes no te van a decir gran cosa. Así, no verás más que cuatro (2000) gráficos un tanto inútiles. Pero un fino observador de la materia sabrá percibir algo más. **Final Approach** es un título que no puede faltar en la "juegoteca" de todo buen amante de los simuladores de vuelo, dada la enorme cantidad y la calidad de su base de datos. Espero que la mediocre presentación del producto no eche para atrás a los aficionados.

P. López







ESTRATEGIA MILITAR

Supuestamente, se trata de uno de los géneros menos valorados. Sin embargo, la estrategia atrae a mucha más gente de lo que se cree.

Dentro de cada ser humano se esconde un estratega. Quién no ha disfrutado pensando cómo encerrar, acorralar o emboscar al enemigo. Sin duda, la simulación por ordenador ha dado un empujón a estos juegos que comenzaron en tableros para unos pocos "fanáticos" y ahora alcanzan a todos los usuarios. Desde batallas mitológicas con criaturas demoníacas hasta recreaciones de conflictos reales como la Segunda Guerra Mundial o la guerra del golfo, permiten al usuario liberar su imaginación y convertirse en un Napoleón cibernético. Algunos de los juegos más adictivos de la historia se encuentran en las páginas siguientes: si algo asegura la estrategia son horas de entretenimiento.

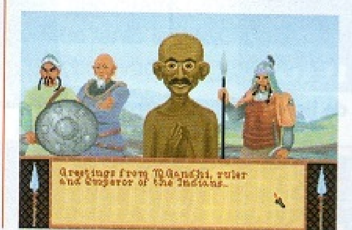
A. J. NOVILLO

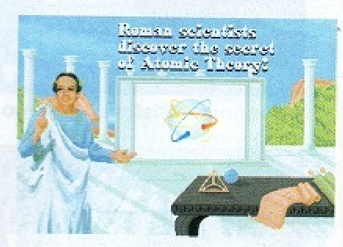
CIVILIZATION

Puede considerarse como el padre de todos los juegos de estrategia actuales. Un hito en su día, es posiblemente el programa más adictivo de la historia del software de entretenimiento. Nuestro cometido es tan simple como ser el líder de la civilización más poderosa. Para ello, deberemos eliminar el resto de civilizaciones, desarrollar al máximo nuestro conocimiento para descubrir nuevas armas, mantener contentos y bien alimentados a todos nuestros lacayos y mil detalles más que le confieren gran realismo. Éste, unido a la sencillez en el manejo, nos permiten introducirnos de lleno en la aventura de civilizar el mundo.

En próximas fechas se comenzará la distribución en nuestro país de su esperadísima segunda parte.







WARCRAFT

Un juego que nos traslada a un mundo de fantasía donde los hombres se ven amenazados por los terribles orcos, una raza que disfruta con el saqueo y la destrucción. Con un interfaz de usuario parecido al *Dune II*, podremos tomar el control de cualquiera de los dos bandos, superando una serie de misiones para conseguir el control de la tierra. Para ello disponemos de distintos tipos de soldados, magos, hechiceros e ingenios mecánicos. Su adictividad, junto con un nivel gráfico notable le hacen una excelente opción para entrar en la estrategia menos purista.









DOMINUS

Un juego que se puede encuadrar dentro de la estrategia más fantástica. En él dominaremos un clan en una tierra lejana y defenderemos nuestro castillo contra las bestias de nuestros rivales. En este aspecto, cabe destacar la cantidad y variedad de los rivales con los que debemos batirnos. Tendremos todo tipo de opciones de lucha, así como de creación de soldados y edificios, y otras mucho más rastreras como espiar, crear trampas, etc. En conjunto, un juego completo, pero que cojea por el lado gráfico.

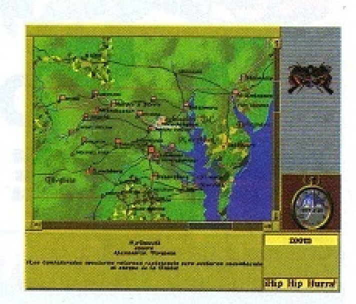
HEROES OF MIGHT & MAGIC

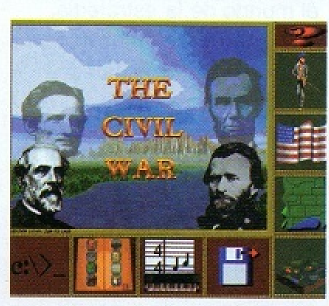
Tomando los personajes de una de las series míticas del mundo del rol, nos llega un juego de estrategia que aúna cualidades de *Colonization* y *Warcraft*. Nuestros personajes, cómo no, son auténticamente de fábula, y debemos dirigirlos a la conquista de las tierras circundantes a nuestro castillo. Los gráficos son de calidad, pero el movimiento es algo brusco, desluciendo las batallas. Un juego ideal para amantes tanto del rol como de la estrategia.



CIVIL WAR

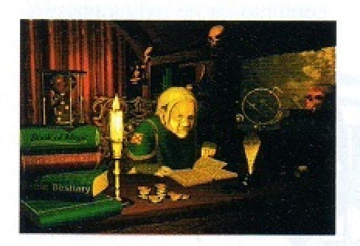
Como su propio nombre indica, se trata de una recreación de la Guerra de Secesión norteamericana. Disponemos de la posibilidad de jugar batallas históricas, así como la campaña completa. Podremos elegir cualquiera de los dos bandos que lucharon, poniendo a nuestros servicios a los generales que realmente dirimieron estas batallas. Como nota curiosa cabe destacar que posee una base de datos histórica que nos muestra el desarrollo de la Guerra de Secesión así como imágenes de las batallas.





WARHAMMER

Un juego un poco a caballo entre el rol y la estrategia. Nos introduce en un mundo de magia y fantasía donde los orcos arrasan nuestros poblados, aprovechando gran parte de los personajes de la conocida saga "rolera" *Might & Magic*. Deberemos luchar en contra de los malvados utilizando a nuestras fuerzas por un campo de batalla situado en una hipotética época medieval. **Warhammer** ha sido realizado exclusivamente para Windows 95. Posee unos gráficos muy buenos en relación a la media de este tipo de juegos, pero no explotan todas las posibilidades de este nuevo entorno, ya que son sencillos, aunque en todo momento agradables. Destaca la personalidad de los personajes, como la crueldad de los orcos o el terror de los lacayos durante las batallas.

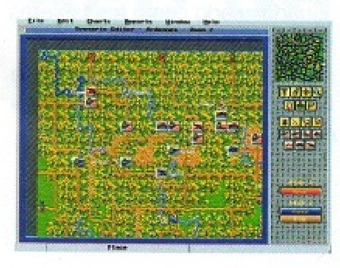


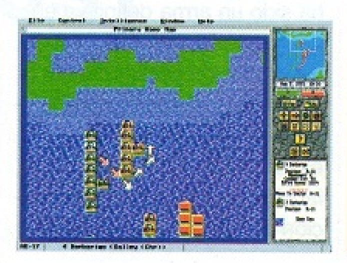




EMPIRE 2

Mediante este programa podremos introducirnos de una forma muy sencilla e interesante en el mundo de la estrategia. Abarca prácticamente todos los períodos de tiempo, desde la Antigua Grecia a las Guerras Mundiales de este siglo, pasando por la Edad Media y otras épocas. Su manejo es muy sencillo, como he dicho, pues se han eliminado controles en pro de una mayor jugabilidad. Desgraciadamente, el nivel gráfico-sonoro no ha sido trabajado demasiado: el resultado es muy simple.





PANZER GENERAL



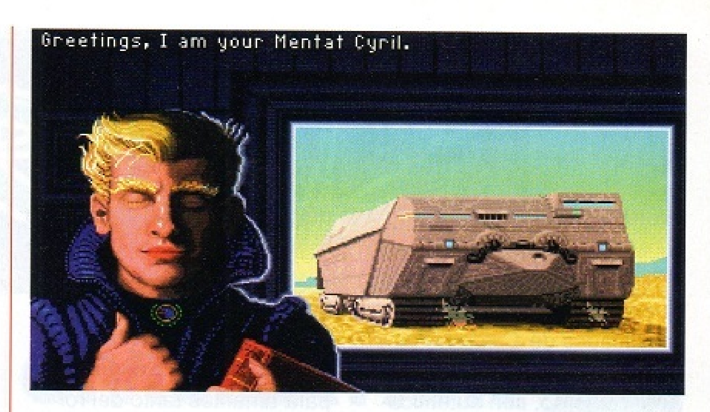


Con este juego podremos intentar darle la vuelta a la Historia, poniéndonos al mando de los temibles Panzer nazis durante la devastadora Segunda Guerra Mundial. Nos moveremos sobre un mapeado dividido en hexágonos como en los juegos de tablero, y deberemos reconstruir misiones como la conquista de Polonia, Bélgica, etc. Uno de los juegos de estrategia bélica más completo, fundamental para amantes de estrategia en estado puro.

HARPOON II DELUXE

Con casi toda seguridad, es el juego de mayor realismo en el mundo de la estrategia. Continuación de un clásico de la estrategia, se le puede achacar que su realismo es un tanto excesivo, dejando totalmente de lado el aspecto gráfico o sonoro. De hecho, pese a trabajar en SVGA, las unidades se visualizan como si de un controlador aéreo se tratara. Además, su complejidad de manejo es tremenda, aunque esto se debe a su enorme realismo.





DUNE II

Un juego que causó sensación en su época por su original interfaz de usuario y la brillante relación entre adictividad y calidad gráfica y sonora. Lucha por el poder de la especie contra las demás familias del planeta, con todo tipo de ingenios mecánicos capaces de derrotar al enemigo. Originario de una serie de juegos actuales como *Warcraft* y *Command & Conquer*. Un clásico que merece la pena recuperar.

COMMAND & CONQUER

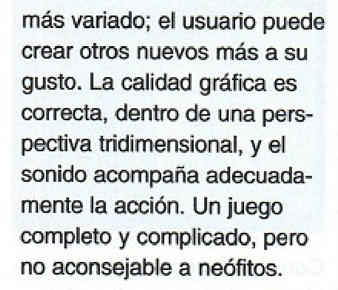


Posiblemente, el mejor juego de estrategia editado en 1995. Descendiente de una saga de juegos como *Dune* y *Dune II*, mantiene la misma perspectiva y el modo de juego. Debemos decantarnos por uno de los bandos para hacernos con el control de un nuevo mineral, el Tiberium.

Para ello, deberemos superar una serie de niveles y derrotar a nuestro eterno enemigo. Tenemos opciones similares a los juegos precedentes: podemos crear nuevas edificaciones, soldados y equipos de armamento, cuyo nivel de destrucción irá aumentando con los niveles. Los gráficos son excelentes, en contra de la habitual tendencia de disminuir la importancia de ellos dentro del conjunto. Vienen compensados con escenas de vídeo con personajes reales, que nos van introduciendo en la historia. El conjunto es un excelente programa que aúna con maestría la jugabilidad de los juegos habituales de estrategia con las posibilidades gráficas y de vídeo de los equipos actuales.







PERFECT GENERAL II

Este programa nos brinda la oportunidad de convertirnos en generales desde el salón de casa. A nuestro mando tendremos todo tipo de unidades, como artillería, carros armados, tanques, minas y demás. Los escenarios por los que se desarrolla la acción son de lo más variado; el usuario puede crear otros nuevos más a su gusto. La calidad gráfica es correcta, dentro de una perspectiva tridimensional, y el sonido acompaña adecuadamente la acción. Un juego completo y complicado, pero no aconsejable a neófitos.









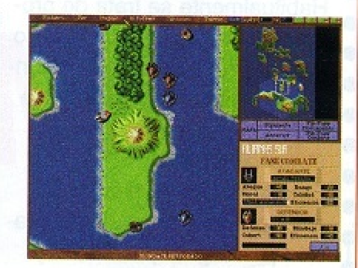
STEEL PANTHERS

El tanque, desde su invención, ha sido un arma definitiva en las guerras modernas. De ahí, que fuera imposible que no existiese un juego que se centrase en sus posibilidades estratégicas. Enclavado en la facción más pura de la simulación estratégica, nos moveremos sobre un terreno que está cuadriculado como los tableros de los juegos de mesa. Dispondremos de una serie de turno para mover nuestros elementos intentando superar al rival. Incluye un editor de misiones que nos permitirá crear nuestras aventuras.

FRONT LINES

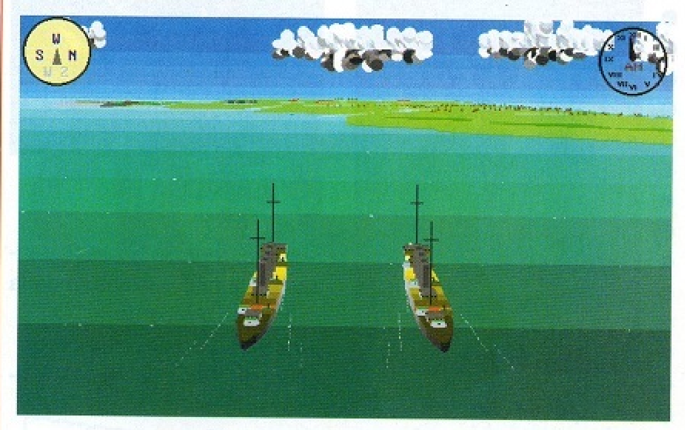
Un producto algo anticuado que se reeditó en una versión CD con nuevos gráficos y escenas de vídeo manteniendo el tipo de juego intacto. Pese a disponer de mucha información durante el desarrollo del juego, esto no impide de la fluidez del mismo, permitiendo un muy fácil manejo de nuestras unidades. Los gráficos son correctos, con animaciones de calidad.





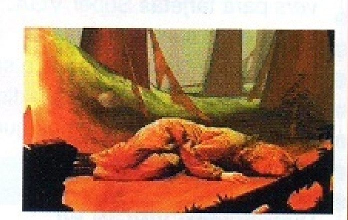
ACORAZADOS PLUS

Simulador prehistórico en el que manejamos una tropa marítima. Original de 1992, tanto su interfaz con el usuario como los graficos y sonido están más que desfasados. Tan sólo cabe destacar que es uno de los pocos que se centran exclusivamente en la lucha naval, aunque esté a bastantes años luz de los productos actuales.



BATTLE ISLE 3

Tercera entrega de una serie que se puede considerar muy brillante en las anteriores tiradas. Por primera vez, se ha editado exclusivamente para Windows 95. Sigue las líneas marcadas por sus progenitores, con un "mapeado" dividido en hexágonos. Sus gráficos han mejorado frente a versiones precedentes, pero ha perdido *feeling* con su nueva presentación. Destaca por la calidad de su banda sonora.





THAT MEANS WAR

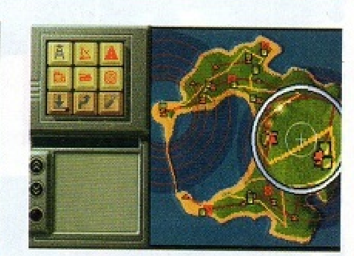
Una de las últimas novedades en software de estrategia, creado para correr sobre el entorno Windows. Nuestro objetivo no es otro que dirigir nuestros ejércitos en lucha contra enemigos que harán lo posible por destrozar nuestras tropas. Todo esto ha sido representado mediante una perspectiva tridimensional en la que podremos manejar nuestras unidades mediante el ratón. Se puede considerar un programa a medias entre la estrategia más pura y soluciones un poco más jugables, como el conocido y excelente *Dune II*.







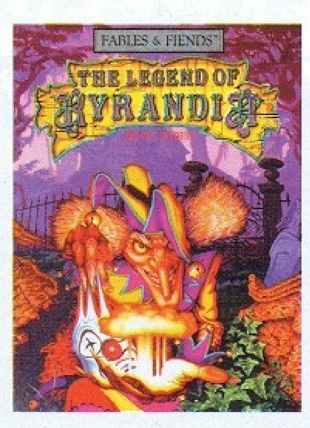






RED GHOST

Híbrido entre arcade y estrategia, pues combina fases de ambos tipos a lo largo de una aventura en la que deberemos controlar una unidad especial para evitar una gran guerra. Nosotros podemos manejar nuestros hombres dentro de un modo estratégico, ya que debemos seleccionar sobre el mapa las próximas acciones que realizar. Pero cuando llega el momento de las batallas, entraremos en un modo de control arcade tridimensional, similar al de *Doom*, donde manejaremos tanques, camiones, helicópteros y otro tipo de naves. Una opción diferente que agradará a los neófitos, pues añade adrenalina a la acción y permite probar dos juegos en uno.





KYRANDIA 3

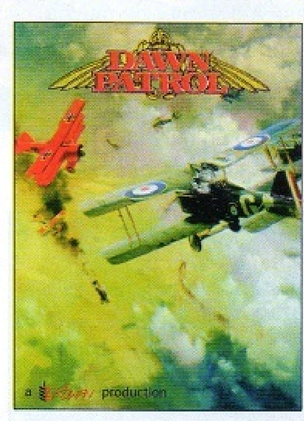
Malcolm regresa a sus andanzas en la mejor aventura de la saga. Los chicos de Westwood Studios realizaron en su día una excelente aventura, que, al contrario de lo que ocurre habitualmente, no se ha quedado anticuada. Sus gráficos son excepcionales, sobre todo en las animaciones en tres dimensiones, y la historia y el argumento logran atraer rápidamente al jugador, sobre todo por el detalle de los tres grados de maldad de nuestro querido protagonista. Si no lo compraste en su día, no dudes en adquirirlo, porque realmente merece la pena.

Valoración 80

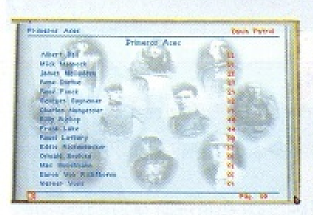


Distribuidor: VIRGIN WL
Precio: 1.990 pesetas

DAWN PATROL



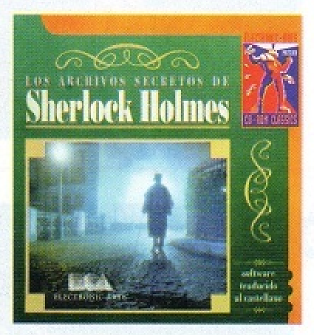
Uno de los géneros que más visita esta sección es el de los simuladores de vuelo. Habitualmente se trata de programas de hace cuatro años o más, pero en este caso encontramos, dentro del sello White Label, el programa *Dawn Patrol* de Empire Entertainment. Si bien en su día logró una inusitada aceptación por el gran publico, hoy tendrá el problema de que la mayoría de jugadores sólo podrán jugar en el modo VGA, ya que no aparecen casi *drivers* para tarjetas Super VGA. Si tienes la suerte de que la tuya está entre las mismas o sea compatible con alguna de ellas, podrás disfrutar mucho con él, pero la mayoría nos quedaremos con un palmo de las narices.





Distribuidor: VIRGIN WL
Precio: 2.490 pesetas

LOS ARCHIVOS SECRETOS DE SHERLOCK HOLMES

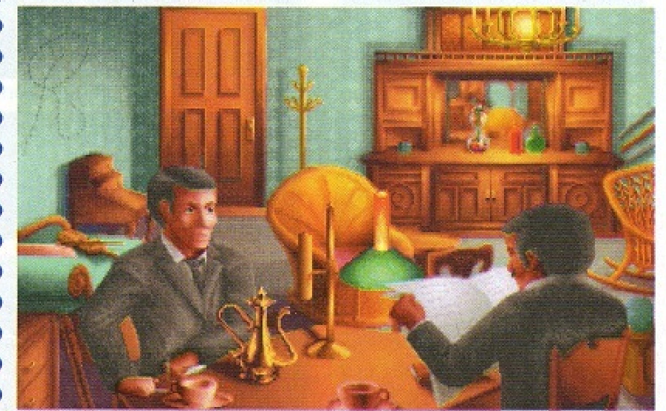


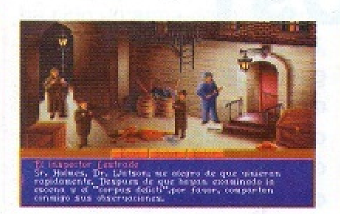
Electronic Arts vuelve a la carga con su sello EA CD-ROM Classics. En esta ocasión encontramos una de las mejores aventuras de 1993, **Los archivos secretos de Sherlock Holmes**, un título completamente traducido al castellano que logró encandilar a los usuarios de aquella época. Su calidad era muy alta, tanto en la parte técnica como en la argumental. La historia introducía al detective privado más famoso de todos los tiempos en el Londres de la época Victoriana con unos bonitos escenarios en VGA 256 colores, añadiendo además voces digitalizadas, una banda sonora con melodías clásicas y unas animaciones de lo más cuidadas.

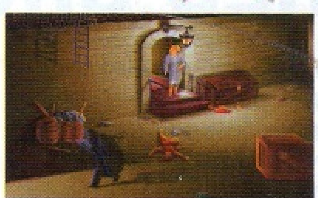
Para descubrir al asesino, deberemos recorrer más de cincuenta lugares diferentes, desde el conocido Covent Garden hasta Scotland Yard. Para ello usaremos un mapa de Londres donde aparecerán nuevas localizaciones según obtengamos más pistas. Si te gusta la aventura, cómpratelo ya.

Valoración 85

Distribuidor: ELECTRONIC ARTS
Precio: 2.995 pesetas

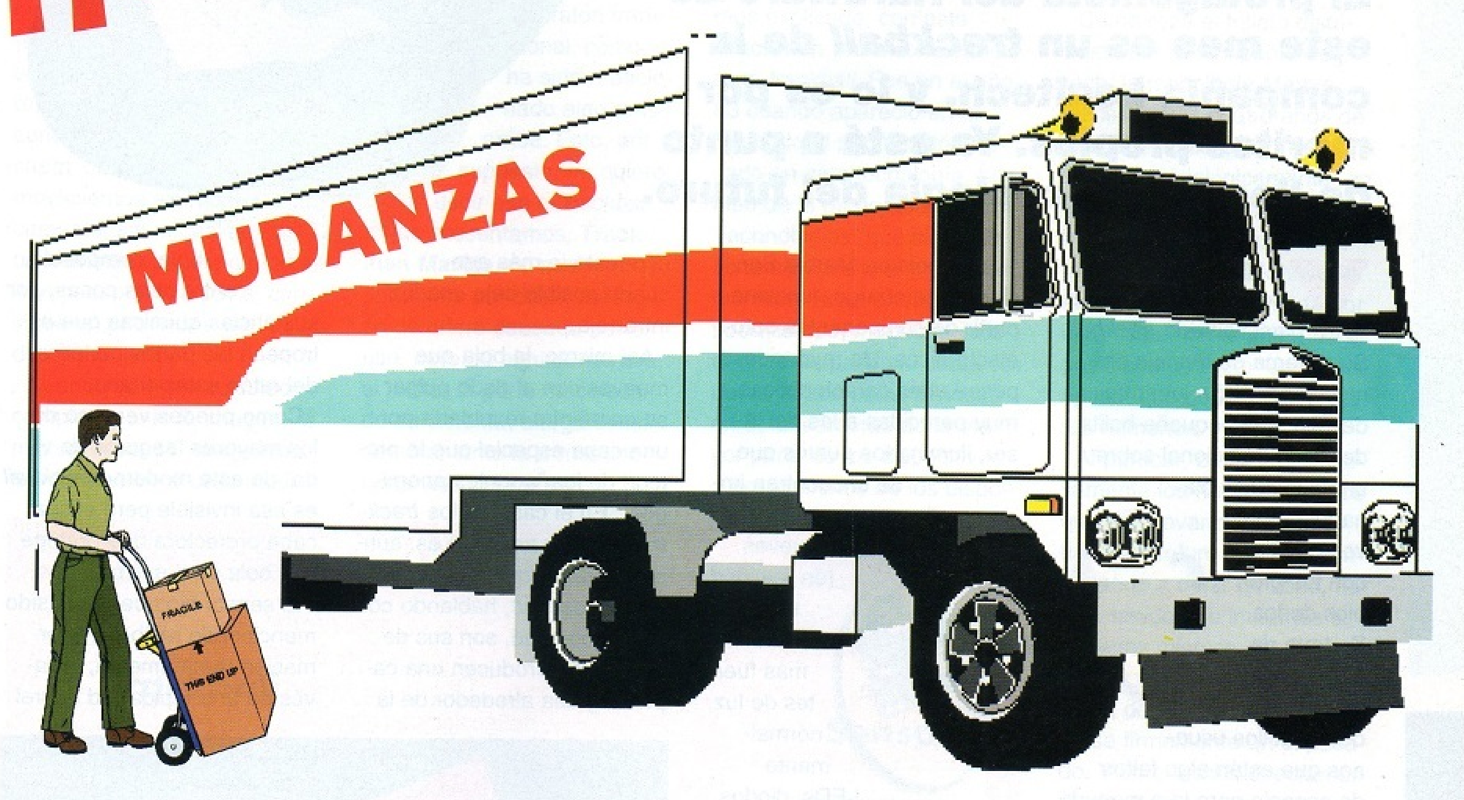






EN PC-TOP-PLAYER

¡¡HEMOS CRECIDO!!



Y POR ESO, NOS MUDAMOS

c/ Aragoneses, 7

28100 Pol. Ind. Alcobendas. Madrid

Tel.: (91) 661 42 11 • Fax: (91) 661 43 86

Trackman Marble



El protagonista del Hardware de este mes es un *trackball* de la compañía Logitech, y lo es por méritos propios. Ya está a punto de llegar la tecnología del futuro.

Ya conocerás este curioso tipo de ratón, el así llamado *trackball*. Su sistema de manejo es muy sencillo. En lugar de desplazar la pequeña bolita del ratón tradicional sobre una superficie plana, debes mover la bolita con tus propios dedos. Se trata de un periférico ideal para todos aquellos usuarios que estén algo faltos de espacio para la a menudo incómoda alfombrilla.

Pues bien, Logitech presenta un *trackball* totalmente innovador. **Trackman Marble** ha sido realizado mediante la denominada "tecnología Marble Sensing". El *trackball* mecánico que todos conocemos se basaba en un complejo sistema de rodillos, ejes y ruedas, que (lo sabrás por experiencia propia) con el tiempo no era demasiado eficaz: partículas de polvo obstruían los ejes, las partes metálicas del mecanismo se estropeaban, etc.

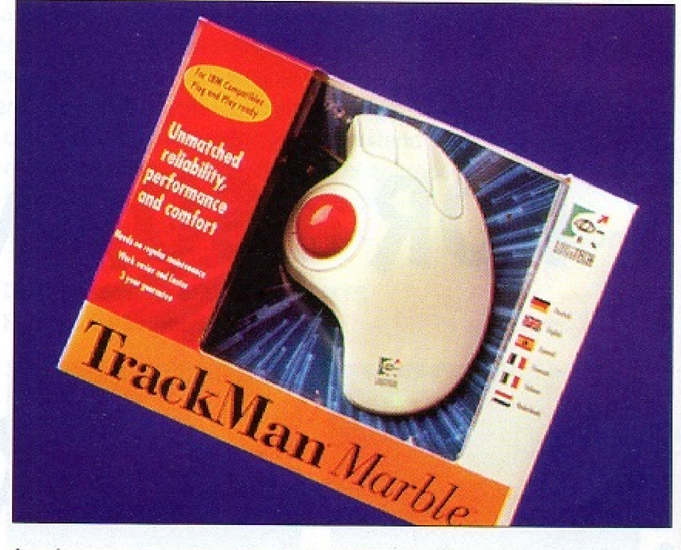
La tecnología Marble Sensing, sin embargo, funciona a partir de componentes optoelectrónicos. Un rayo, que posee unas características muy parecidas a las del láser, ilumina los puntos que se encuentran impresos en la bola que mueves (en realidad, se trata de una o más fuentes de luz, normalmente LEDs, diodos emisores de luz). Gracias a una lente situada en el interior del dispositivo de señalización del aparato, una parte de la luz refleja el área de la bola en un sensor. De esta manera, el rayo "lee" la información de movimiento que es trasmitida por los puntos de la bola.

Dichos puntos pueden tener distintas formas y tamaños (dentro de ciertos límites, por supuesto). por lo demás, tanto el color de los puntos y como el del fondo han sido elegidos con el fin de obtener un contraste lo más adecuado posible bajo una luz infrarroja.

Así mismo, la bola que mueves con el dedo pulgar se encuentra recubierta por una capa especial que la protege de los "agentes enemigos". En el caso de los *trackball*, el peor enemigo es, aunque parezca mentira, el usuario; en realidad, hablando con más propiedad, son sus dedos. Éstos producen una capa de grasa alrededor de la bola, compuesta, entre otras cosas, por sustancias químicas que estropean las partes metálicas del ratón estacionario.

Como puedes ver, uno de los mayores "seguros de vida" de este moderno *trackball* es esa invisible pero eficaz capa protectora que protege a la bola de ti mismo.

El sensor fijo que ya ha sido mencionado recibe la información remotamente, a través de una tupida red neural

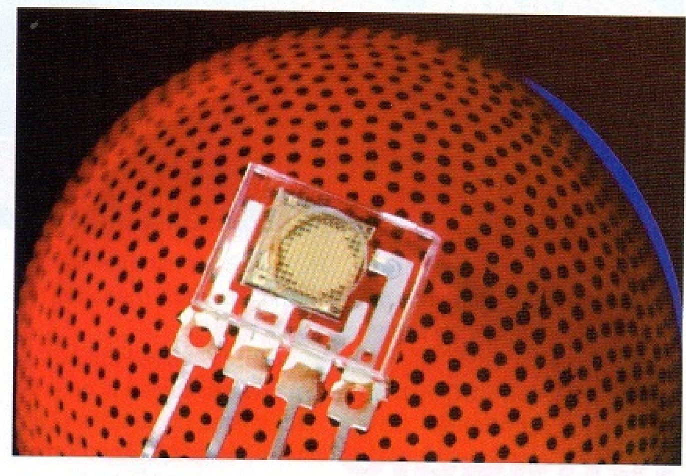


Las formas de los dispositivos también "miran" hacia el futuro. La base de Trackman Marble permite un apoyo muy cómodo de la mano.

de células. Se trata de un microprocesador que calcula el movimiento del cursor sobre los ejes X e Y. Está compuesto por 93 células independientes pero interconectadas que analizan más de 1000 veces por segundo. Cada una de estas células comparte la información que posee con las células colindantes, de forma muy parecida al funcionamiento del ojo humano (en el que, por supuesto, se inspira). Gracias a este curioso sistema, es capaz de seguir los movimientos electrónicamente, sin necesidad de mantener contacto alguno. Además, por otra parte, consigue un alto índice de fiabilidad y precisión.

Cuando ya haya calculado completamente la imagen, el microprocesador envía toda la información al ordenador por medio del cable que los une. Entonces verás cómo el cursor se mueve graciosamente por la pantalla (en el supuesto caso de que fueras capaz de captar la velocidad del proceso).

Una de las más claras y evidentes ventajas de esta técnica es la mayor precisión que se consigue en los movimientos del ratón. Obviamente, de esta manera se evitan en gran medida los posibles problemas que son usuales con el *tracking* del ratón tradicional, como ya ha sido mencionado algo más arriba. Esto, por supuesto, no quiere decir que el *trackball* que presentamos, **Trackman Marble**, no acabe estropeándose por culpa del lógico deterioro causado por el uso, pero de alguna manera, al limitar la parte mecánica de su sistema, alarga considerablemente la a menudo corta vida del ratón.



En esta captura puedes observar con todo detalle los puntos que posee la bola del *trackball*,así como el contraste de colores y el sensor.

Por primera vez, la tecnología opto-mecánica que hemos explicado, con este **Trackman Marble**, se aplica a un *trackball*. Fue en el año 83 cuando apareció en el mercado el primer ratón basado en esta tecnología, también de la mano de Logitech Technologies, que sin duda tiene siempre la última palabra en este terreno. En muy poco tiempo, mucho menos del que en principio cabía esperar, acabó convirtiéndose en el fundamento de la mayor parte de los dispositivos, o por lo menos de los dispositivos más avanzados del mercado internacional.

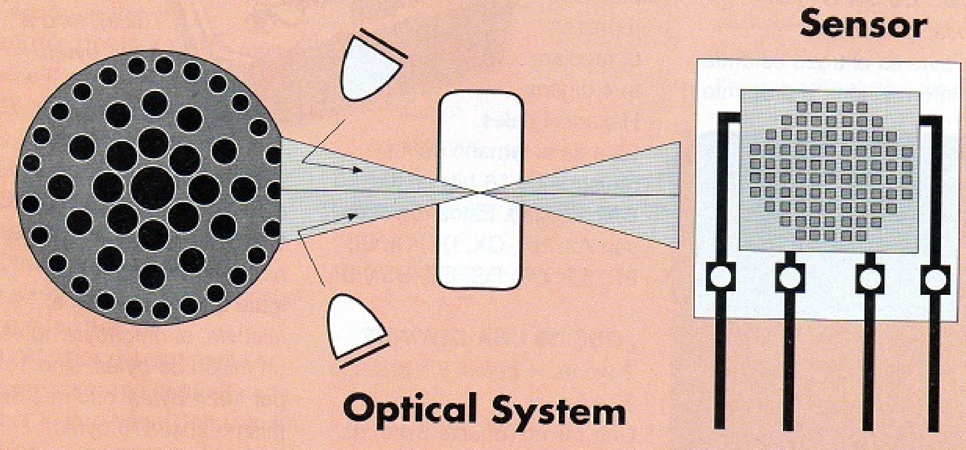
Como reza el folleto distribuido por la compañía Logitech, la tecnología Marble Sensing, tras cuatro años de intensas investigaciones, está "inspirada biológicamente" en el funcionamiento del cuerpo humano. Y no es simple palabrería, porque la innovadora tecnología presentada por esta casa intenta imitar en lo posible el perfecto "aparato óptico" que poseemos los seres humanos.

Al parecer, buscando precisamente los nuevos caminos que nos llevarán en breve hasta un futuro que está empezando a dejar de serlo, hemos tenido que imitarnos a nosotros mismos, o por lo menos a nuestro cuerpo. Es decir, de alguna manera apoyarse firmemente en el pasado. Y este *trackball*, estamos seguros de ello, no se trata del primer caso ni por supuesto será el último.

En fin, **Trackman Marble** no es en absoluto imprescindible, pero merece la pena. Además, los enamorados de las tecnologías punta podrán tener una de ellas íntimamente ligada a su vida cotidiana. De modo que ya sabes, si estás dispuesto a gastarte lo necesario para obtener este dispositivo, te aseguro que te encuentras ante uno de probada calidad.

P. López

COMO FUNCIONA...



En este sencillo esquema puedes observar el funcionamiento interno de un *trackball* realizado con tecnología opto-mecánica. Como ves, el sistema no es demasiado complejo. El sensor capta cada uno de los movimientos de la bola gracias al rayo que los "lee" en los puntos que se encuentran en ella. Se trata de una tecnología que aumenta la precisión y la calidad del movimiento.



Introducción al lenguaje ensamblador (III)

En el artículo de este mes puedes adentrarte un poco más en el lenguaje ensamblador del 80x86; esta vez hablaremos de OFFSETS, SEGMENTOS, BITS, etcétera.

Todavía debes conocer un poco de "jerga informática" sobre estructuras de datos básicas usadas en ensamblador; éstas son (en orden creciente) BIT, NIBBLE, BYTE, WORD, DWORD, FWORD, PWORD, QWORD, PARA, KILOBYTE, MEGABYTE, TERABYTE...

Las más importantes son *Bit*, *Byte*, *Word*, *Dword*, *KiloByte* y *Megabyte*.

¿QUÉ ES UN *BIT*?

Es, como definen muchos libros de informática , la mínima unidad de información que existe. Es la parte más sencilla de un dato existente: un 1 o un cero. Así, estás ante la base de la informática. Lo único que hace el ordenador es almacenar en su memoria ristras de unos y ceros.

¿QUÉ ES UN *NIBBLE*?

4 *bits*

El *nibble* es una estructura de datos bastante desconocida, representada por la necesidad de referirnos a la mitad de un *Byte* o 4 *bits*; su máximo valor es 15 (1111 = 15). El *nibble* es una estructura de datos que varía entre 0 y 15, el rango de la base HEXADECIMAL, que representa los datos con 16 posibles dígitos: "0123456789ABCDEF"

La notación estándar para representar un número en Hexadecimal es un 0 seguido de un número en HEX y a continuación una h, por ejemplo: "0FFh" = 255 Decimal.

¿QUÉ ES UN *BYTE*?

8 *bits*; 2 *nibbles*

Un *byte* es el trozo estándar de información. Si preguntas cuánta memoria tienes en tu ordenador, siempre obtendrás una respuesta en un número de *BYTE* (con el prefijo *MEGA*). Un *byte* son 8 *bits* o 2 *nibbles*. Por lo tanto, el máximo valor de un *byte* es 0FFh (255 Decimal).

Un *byte* es también el tamaño de los registros AL, AH, BL, BH, CL, CH, DL,DH.

¿QUÉ ES UN *WORD*?

2 *bytes*; 4 *nibbles*; 16 *bits*

Un *word* es simplemente lo que pasa cuando unes 2 *bytes*. Un *word* tiene el máximo valor de 0FFFFh (=65535). Como un *word* son 4 *nibbles*, se representa mediante 4 dígitos Hexadecimales. Éste es el tamaño de los registros de 16 *bits* en los *Chips* 80x86. Estos registros son AX, BX, CX, DX, DI, SI, BP, SP, CS, DS, ES, SS y IP.

¿QUÉ ES UNA *DWORD*?

2 *words*; 4 *bytes*; 8 *nibbles*; 32 *bits*

Una *dword* (*double word*) es la unión de 2 *words* (su propio nombre lo indica); su valor máximo es de 0FFFFFFFFh (8 *nibbles*, 8 'F's), lo cual equivale a 4.294.967.295. Éste es también el tamaño de los registros de 32 *bits* del 386, como EAX, EBX, ECX, EDX, EDI, ESI, EBP, ESP, EIP. La 'E' significa que son registros Extendidos. En los 16 *bits* más bajos es donde se encuentran almacenados los registros de 16 *bits*.

¿QUÉ ES UN *KILOBYTE*?

256 *dwords*; 512 *words*; 1024 *bytes*; 2048 *nibbles*; 8192 *bits*

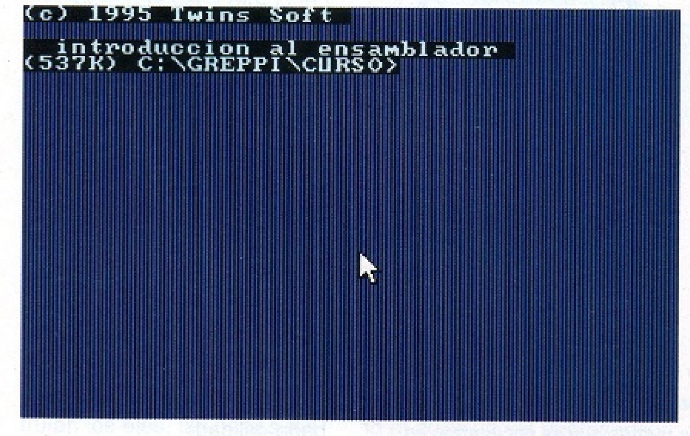
Todos hemos oído hablar de los famosos *kilobytes*. Lo que no está tan claro es que el prefijo *KILO* que antecede a *byte* no equivale a 1000 (como en muchos lugares se dice), sino a 1024 *bytes*.

¿QUÉ ES UN *MEGABYTE*?

1,024 *kilobytes*; 262,144 *dwords*; 524,288 *words*; 1,048,576 *bytes*; 2,097,152 *nibbles*; 8,388,608 *bits*

Igual que ocurre con el *kilobyte*, el *megabyte* no es un millón de *bytes*, sino 1024 por 1024 *bytes*, o lo que es lo mismo 1048578 *bytes*.

Ahora que conoces los diferentes tipos de datos, investigaremos uno de los más importantes aspectos de los procesadores 80x86, los SEGMENTOS y OFFSETS.



Así es como funcionan las rutinas de ratón con el listado que adjuntamos en la página siguiente. Además de practicar por tu cuenta, puedes verlo "en vivo y en directo" en el interior de nuestro CD-ROM.

¿QUÉ SON LOS SEGMENTOS Y LOS OFFSETS?

Este es el término más difícil de entender; en él que se basa todo el ensamblador. Es la causa de casi todos los problemas y limitaciones del ensamblador del 8088.

Los diseñadores del procesador 8088 decidieron que nadie necesitaría nunca más un *megabyte* de memoria. Por eso diseñaron una máquina que no podía acceder a la memoria por encima de 1 Mb. Para acceder a un *mega* completo, se necesitan 20 *bits*. El problema es que los registros sólo tienen 16 *bits*, y si se usan 2 Registros, eso sería demasiado: 32 *bits*. Entonces tuvieron una idea sobre la forma de direccionar: usarían 2 registros. No trabajan con 32 *bits*, pero utilizan 2 registros para crear un direccionamiento de 20 *bits*. Así surgieron los Segmentos y los *Offsets*.

OFFSET = SEGMENT*16
SEGMENT = OFFSET /16

De esta forma se pierden los 4 *bits* Bajos.

SEGMENT * 16
I0010010000010000——I rango
(desde 0 a 65535) * 16
+
OFFSET I——
0100100000100010I rango
(desde 0 a 65535)
=
Dirección de 20 *bits*
I00101000100100100010I rango
desde 0 a 1048575 (1 *MEGABYTE*)

Esto muestra cómo se usa DS:SI para construir una dirección de 20 *bits*.

Otra forma de calcular la dirección de memoria a la que nos referimos, es:

1- Al valor del segmento en Hexadecimal se le añade un 0 por la derecha. (Con esto lo multiplicamos por 16).

2- Se suma el valor del *Offset*.

Si queremos saber a qué dirección real equivale el Seg B000 *offset* 0400, haríamos: B0000h + 0400h = B0400h

Normalmente, la notación de segmento y *offset* suele ser: SEGMENTO: OFFSET por ejemplo A000:0000 (Por supuesto, en Hexadecimal).

Hay combinaciones de segmentos y de *offsets* que referencian a la misma dirección. El segmento B040h y el *offset* 0000h apuntan a la dirección de memoria B0400h. Esa misma dirección saldría del Segmento B000h y *offset* 0400h.

Tras esto, te preguntarás qué pasaría si usaras el SEGMENTO FFFF y el OFFSET FFFF, que te daría: 0FFFFh * 16 (o 0FFFF0h) + 0FFFFh = 1.114.095. Algo más largo que el famoso *mega* (1048576).

Esto significaría que podrías acceder ¡a más de un *mega* de memoria!

Para utilizar ese *bit* extra de memoria, habilita la llamada línea A20, que permite el uso de 21 *bits* para el direccionamiento. Ese *bit* extra se suele llamar "Memoria Alta" y se usa al cargar algo en la memoria alta del ordenador o al utilizar la orden DOS = HIGH en el fichero Autoexec.bat.

¿QUÉ ES LA PILA (*STACK*)?

Aún no la hemos definido formalmente: es un área de memoria con las propiedades de una pila de platos: el último en poner es el primero en salir.

¿CÓMO SE USA LA PILA?

Se usa para, por ejemplo, volver después de una llamada o *call*. En ella se meten el segmento y el *offset* actual.

También es usada para pasar parámetros a funciones hechas en ensamblador, leyendo los datos de la pila en orden inverso.

Una vez hecha la llamada a la función, la pila ya ha aumentado, pues almacena el segmento y desplazamiento. Hay que "desapilarlos" antes de leer los datos.

¿CON QUÉ INSTRUCCIONES SE USA LA PILA?

Con 2 instrucciones de ensamblador: PUSH y POP. La pila crece hacia abajo: el puntero decrece tras los PUSH, y se incrementa tras los POP.

Con PUSH metemos un valor y con POP lo sacamos.

J. RODRÍGUEZ

UN EJEMPLO CONCRETO

Si os acordáis del ultimo número, os mostrábamos un pequeño programa que llenaba la pantalla de un color hecho en ensamblador, mostrando el ratón. Ahora, con lo explicado, podemos completarlo un poco más y ver claramente lo que está haciendo.

```
code SEGMENT                          ; Establece el segmento actual de código
ASSUME cs:code,ds:code          ; Como es un fichero .COM los segmentos de datos y código
; son los mismos
ORG 100h                              ;Como es un fichero COM empieza en la dirección 100h.
cominic: jmp inicio
nota     db '(c) 1996 Curso de iniciación a la programación de Videojuegos',13,10,13,10,0
         db' INTRODUCION AL ENSAMBLADOR $',0
inicio:  mov ax,13H                   ;Metemos en ax un 0013H que es el numero de modo gráfico
                                      ; 320x200x256 Colores
int 10H                         ;Con esta interrupción pasamos al modo de vídeo
;seleccionado.
mov ax,0a000h                   ;Metemos en AX el segmento de la pantalla de vídeo.
mov es,ax
mov di,0                        ;Metemos en DI el offset que queremos usar
mov cx,32000                    ;Metemos en CX 32000 que nos sirve de contador
mov ax,0001h                    ;Metemos en AX un 1 para llenar la pantalla con un valor
rep stosw                  ;Repetimos el movimiento de valores a lo  largo de toda la
;memoria de vídeo de WORD en WORD
mov ax,01h                      ;Metemos en AX un 01 que es la función 01 de la
;interrupción del ratón que es mostrar el puntero.
        int 33h                       ;Activamos la función 01 con lo que aparecerá el puntero del
;ratón.

mov ax, 9                       ;Metemos en AX un 9 que es la función de imprimir un texto.
Mov dx, offset nota        ;Le pasamos en DX el OFFSET del texto a escribir
int 21h                         : Activamos la interrupción 21.Para imprimir nuestro texto.
mov ax,4cH                      ;Metemos en AX la función 4C de la interrupción 21h que es
;salir al dos y terminar el programa actual.
int 21H                         ;Interrupción del dos .
code ENDS
end cominic
```

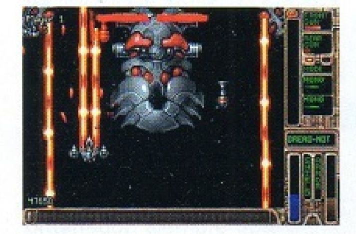


Volviendo al auténtico origen primigenio del software de entretenimiento, las compañías de shareware atacan con nuevos "matamarcianos", que harán vibrar tu adrenalina.

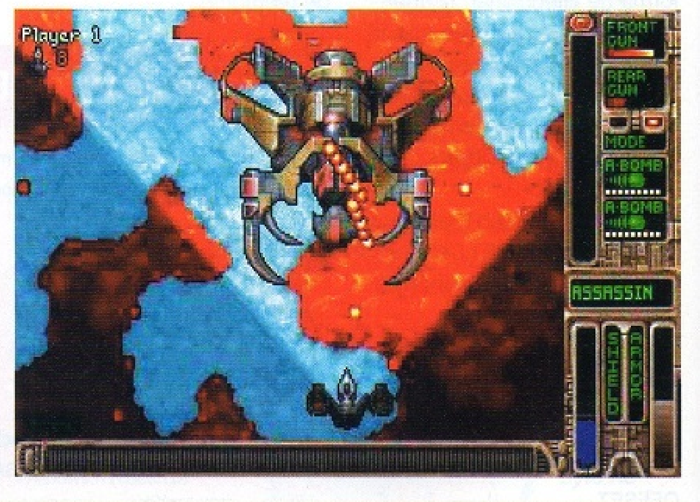
TYRIAN 2.0

Este programa no es nuevo para nuestros lectores. Uno de los mejores productos share del pasado año (fue publicado en el Número 4 de nuestra revista), y quizás uno de los mejores *shoot'em ups* de la historia del PC, se llamaba *Tyrian.* Te encuentras ante la segunda parte de aquel programa. Sus creadores han preparado nuevas misiones para continuar con las peripecias interestelares de un piloto de caza. Epic, la compañía programadora, promete enemigos más terroríficos, armas de una potencia inimaginable, naves bastante más veloces y destructivas y mucha, muchísima acción. Su lanzamiento al mercado en la versión shareware ha sido previsto para la primavera entrante, pero algunas de sus pantallas ya están disponibles en estos momentos en el servidor Web de Epic MegaGames (www.epicmegagames.com) y te las ofrecemos este mes como primicia.















STARGUNNER

Apogee, una de las compañías de shareware de mayor prestigio dentro del mercado, fue una de las principales causantes del renacer de los juegos de naves, también conocidos como "matamarcianos", con aquel juego, hoy ya mítico, llamado *Raptor.* Si en ese momento marcaron un hito que ha sido difícilmente superado, ahora intentan mantener alto su pabellón con **Stargunner**, un arcade horizontal, (similar al laureado *Fire Wind*) en modo VGA con unos gráficos bastantes cuidados. Tu objetivo será avanzar lateralmente evitando los duros envites de pérfidos enemigos, tanto aéreos como terrestres, que tratarán por todos los medios de que no llegues hasta el final del recorrido señalado.

Su lanzamiento tendrá lugar también en la próxima primavera, o bien ya en los inicios del verano, y habrá que ver si alcanza la prodigiosa calidad de los dos últimos magníficos lanzamientos de esta casa: *Xenophage* y *Duke Nukem 3D* (este último, aparecido a través de 3D Realms).

A. J. Novillo

HARDWARE

Continuamos ofreciendo muestras de los dos periféricos preferidos de nuestros lectores: *joysticks* y *pads*. La calidad de los mismos cada vez es mayor, y más difíciles las metas que deben batir; este mes recomendamos Competition Pro.

COMPETITION PRO PC Y PC-100

En esta ocasión os presentamos dos *pads* de la familia **Competition Pro** tan parecidos y, a un mismo tiempo, tan diferentes que parecen hermanos. Ambos modelos tienen 4 botones de disparo y, por supuesto, pulsador multidireccional. La ubicación de los controles es la más habitual, con los botones en la parte derecha, el pulsador en la izquierda y el selector situado en el lateral inferior. Sin embargo, su aspecto exterior difiere considerablemente. El *pad* **PC-100** es más parecido al de la consola Megadrive de Sega, con salientes en la parte inferior que proporcionan una mayor superficie de contacto para las manos. El modelo **PC** es más parecido al estilo Super Nintendo, con un tamaño más reducido y sin ningún tipo de salientes. Por otro lado, **PC-100** es más atractivo visualmente y es el único que viene acompañado de un disco con software de calibración, por lo que parece ser el "hermano mayor" de los dos. Sin embargo, en la práctica, esto en modo alguno es así, y es el otro modelo el que se lleva el gato al agua. El *pad* **Competition Pro PC** resulta ser mucho más cómodo de usar, es más robusto y también más preciso. Y es que, como bien dice la frase popular, las apariencias engañan.

FICHA:

Nombre: PC 100 Prof.
Fabricante: C. PRO
Distribuidor: Arcadia
Precio: 3.490 Ptas.
Valoración: 60%

FICHA:

Nombre: Compet. Pro PC
Fabricante: C. PRO
Distribuidor: Arcadia
Precio: Consultar
Valoración: 86%

FIREFOX PC-800

La característica más sobresaliente del *joystick* **FireFox PC-800** es que permite cambiar de empuñadura para adaptar con facilidad el periférico a los distintos tipos de juegos. Se trata de una palanca de mando bastante completa con 6 botones de disparo, *mini-joystick*, control de potencia y controles de calibrado. Es un periférico robusto, con una empuñadura muy bien diseñada. El punto débil de **FireFox PC-800** es la base, que a pesar de ser amplia no logra la estabilidad que cabría esperar. El control de potencia está situado en la parte posterior de la base y no resulta demasiado cómodo de usar. En definitiva, te encuentras ante un buen *joystick* que sin embargo tiene algún que otro altibajo. Nadie es perfecto.



FICHA:

Nombre: Fire Fox PC 800
Fabricante: C. PRO
Distribuidor: Arcadia
Precio: 8.490 Ptas.
Valoración: 75%

SKYHAWK

No debes dejarte engañar por el extraño aspecto del *joystick* **Skyhawk** de QuickShot. Se trata de un *joystick* sencillo, equipado con dos botones de disparo y controles de calibrado que te proporcionarán unos excelentes resultados cuando te encuentres en plena acción.

La base de **Skyhawk** es de un tamaño bastante reducido, pero se agarra perfectamente gracias a sus firmes ventosas. Por lo demás, los botones de disparo que posee destacan por su calidad.



Probablemente, la única pega de este producto es el diseño poco ergonómico que tiene su empuñadura. Esto se debe a que, en un intento de conseguir un estilo futurista, se han pasado de la raya y no han logrado un agarre perfecto de la empuñadura.

F. DE LA VILLA

FICHA:

Nombre: Skyhawk
Fabricante: Quick Shot
Distribuidor: Proein, S.A.
Precio: Consultar
Valoración: 70%



La estrategia se ha hecho con el primer puesto de nuestra lista, derribando a rivales tan poderosos y tan aceptados por el gran público como *Doom*, *Fifa Soccer '96*, etc. Y no es de extrañar, porque Command & Conquer es excepcional.

C & C





Por primera vez este programa de estrategia, para el que pronto tendrás una actualización, se encarama en el primer puesto de nuestra lista.

Fifa Soccer '96

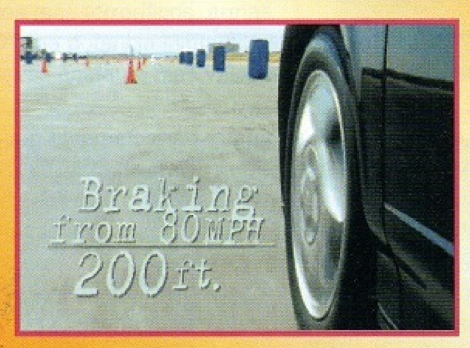




El mejor programa de fútbol creado hasta la fecha tiene gran aceptación entre los lectores. Se nota que en este país es el deporte rey.

Need for Speed





Este simulador de carreras, uno de los mejores programas dentro de su género, se mantiene entre los primeros puestos de la lista.

Crusader





En muy poco tiempo ha llegado a esta destacada posición; no es de extrañar, sin embargo, pues es un programa de gran calidad.

The Dig

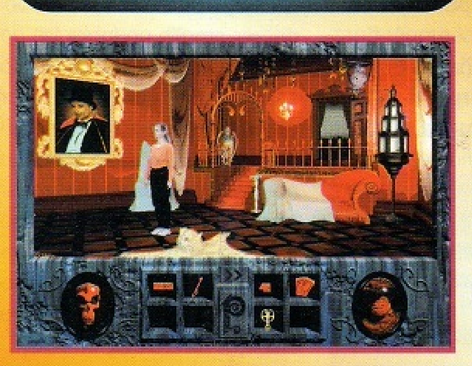




Le deba o no su tirón comercial al "tío Stevie", lo cierto es que esta producción LucasArts goza de gran popularidad entre los lectores.

Phantasmagoria





Sangre y terror en una imponente aventura de Sierra. Los usuarios, educados por esta casa, empiezan a tener un gusto inmejorable.

Doom I y II

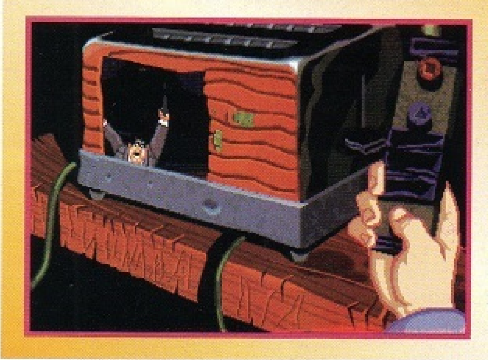
7



A pesar del tiempo transcurrido, este es uno de los pocos programas que se han mantenido en la lista desde el primer número, a su edad...

Full Throttle





Con unos cuantos meses a cuestas, esta sólida videoaventura de LucasArts es una de las preferidas de los usuarios por su realización y calidad.

SSFII Turbo

9



Aunque otros géneros se están imponiendo en los PCs, el de lucha todavía tiene un lugar de honor, y especialmente este auténtico clásico.

LOS MÁS VENDIDOS



Nuestro agradecimiento a Centro Mail por facilitarnos la información referida a los productos más vendidos del mercado.

1. The Dig
2. Cæsar II
3. Simon the Sorcerer II
4. Fifa Soccer '96
5. NBA Live '96
6. Rebel Assault II
7. Ascendancy
8. Creature Shock WL
9. EF 2000
10. Rayman

Fade to Black

10





Una de las mejores secuelas de *Doom* (segunda parte de *Flashback*), está al borde de la lista pese al innegable buen hacer de los creadores.

GANADORES DEL HIT PARADE NÚMERO 9

Estos son los nombres de los cinco ganadores del sorteo celebrado entre todos aquellos de vosotros que enviasteis una carta con vuestros juegos favoritos en el número Nueve de nuestra revista:

- JULIA PICASO (Madrigueras, ALBACETE)
- JORDI FARRÉ (Cornellá de Llobregat, BARCELONA)
- FRANCISCO M. AUGUEDA (La Carolina, JAÉN)
- ENRIQUE BARBUDO VERA (MURCIA)
- ORIOL MULA VALLS (BARCELONA)

UN HIT PARADE DEMOCRÁTICO

Si quieres participar en la elaboración de nuestro Hit Parade, mándanos una carta con tus datos personales, indicando hasta un total de tres de tus juegos favoritos. Con tu elección y a la del resto de lectores que participen, confeccionaremos el Hit Parade del siguiente número. Para agradecer tu colaboración, sorteamos entre todas las cartas cinco juegos, que recaerán en cinco afortunados lectores.

PC PLAYER -Hit Parade-
C\ Aragoneses 7
28100 Alcobendas (MADRID)



FURY 3

Más trucos de teclado, esta vez para **Fury3**:
TRYMEON: Modo Dios.
GIVITIUP: Todas las armas.
URDUST: Turbo infinito.
JUMPINT: Ir al siguiente nivel.
WORMITx: Ir al nivel x.
PACKIN1: Munición Servo-Láser.
PACKIN2: Munición del arma "Isokenética".
PACKIN3: Munición para el Láser Rápido.



PACKIN4: Munición para el DOM.
PACKIN5: Munición para el Viper.
PACKIN6: Munición para el Baryon.
PACKIN7: Superbombas.

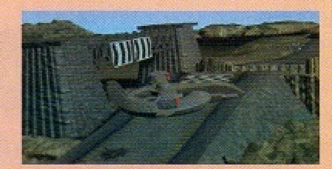




HI-OCTANE

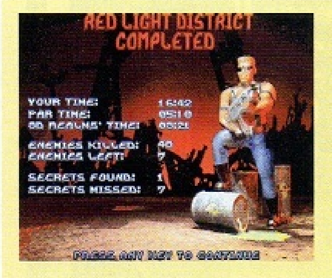
Para obtener ventajas en el programa **Hi-Octane** de Bullfrog, pulsa la tecla ALT simultaneamente a:
F1: Autodestrucción.
F2: Mata a los enemigos.
F3: Más gasolina.
F4: Munición a tope.
F5: Escudos al máximo.
Y: Autopiloto.
C: Apaga autopiloto.













DUKE NUKEM 3D

Aquí tienes algunos trucos para la versión shareware del excelente programa **Duke Nukem 3D**. Como siempre, debes activarlos escribiendolos en cualquier momento del juego:
DNKROZ: Modo Dios (inmunidad frente a todo).
DNSTUFF: Otorga todos los objetos, armas y llaves, y recarga la munición.
DNITEMS: Otorga todos los ítems.
DNHYPER: Tu personaje se verá cargado de esteroides.
DNVIEW: Verás al protagonista desde fuera. Pulsa F7 en el teclado y obtendrás el mismo efecto.
DNSCOTTYxx: Donde xx es el número de fase. Te verás transportado a la misma.
DNBETA: Muestra en pantalla el mensaje "Pirates Suck".
DNCOSMO: Muestra en pantalla el mensaje "Register Cosmo Today".
DNALLEN: Muestra en pantalla el mensaje "Buy Major Striker".

Otra posibilidad para elegir la fase que prefieras jugar es arrancar el programa con el comando **DUKE3D /lx**, donde la variable x es un número del uno al seis. Añadiendo **/sx** (x del 1 al 4) podrás elegir el nivel de dificultad que quieras.

CORRIDOR 7

Si quieres conseguir todas las armas, más munición, todas las llaves, unas cuantas minas, el mapa y la vida al completo, pulsa las teclas **W**, **A**, y **X** al mismo tiempo. Si con todo esto no logras avanzar, es que el tuyo es un caso crónico.

Para obtener los parámetros de cada nivel y un diagnóstico, carga el juego con **corr7 leveldiagnostic**. Esta orden te permitirá acceder a los comandos que señalamos a continuación:
BORRAR+W: Salta de nivel.
BORRAR+I: Más puntos, munición, cargas y el arma siguiente.
BORRAR+G: Modo Dios.
BORRAR+R: Aparecerá una calavera enfrente del protagonista del juego.
BORRAR+N: Podrás atravesar todas las paredes.



LOS TRUCOS COMO RAZÓN DE SER

Una vez más, tienes la posibilidad de colaborar con nosotros en esta sección. Estamos abiertos a todas vuestras creaciones, por lo que si tienes un buen truco no dudes en enviárnoslo. Si tu nombre sale publicado recibirás un juego en tu domicilio. También contestaremos todas tus preguntas.

PC PLAYER-Trucos Mail-
C\ Aragoneses 7
28100 Alcobendas (MADRID)

MUERETE DE MIEDO CON EL CONCURSO DE D

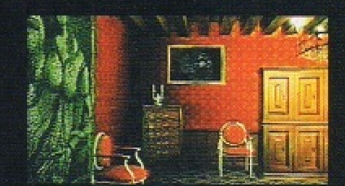


Sorteamos 10 D, así que contesta rápido las dos preguntas que aquí te planteamos para ganarte un juego terrorífico:

1ª. ¿Cómo se llama la compañía japonesa programadora del juego D en su versión original para consolas de 32 bits?

2ª ¿Qué programa de baloncesto ha sacado Acclaim en España?









Acclaim, Arcadia y PC Player sortean este mes 10 vibrantes programas originales de **D** entre todos aquellos de vosotros que enviéis a nuestra redacción las respuestas correctas a las dos sencillas preguntas que os planteamos en esta misma página. Como somos muy buenas personas, modestia aparte, aquí tenéis dos muy importantes pistas:

1ª El nombre de la compañía japonesa podréis encontrarla en el comentario del juego que aparece este mes en la revista.

2ª El juego de baloncesto por el que os preguntamos está basado en una conocidísima máquina recreativa.

¡Que tengáis mucha suerte!

CONCURSO D

Envíanos tus respuestas indicando todos tus datos personales

1.

2.

Nombre:

Dirección:

Ciudad:

Provincia: C.P:

Teléfono:

Para participar en el concurso D, envíanos el cupón original (no valen fotocopias) debidamente cumplimentado antes del 30 de Abril de 1996 (indicando CONCURSO D en el sobre) a la siguiente dirección: PC PLAYER. C/ Aragoneses 7. Pol. Ind. Alcobendas. 28100 MADRID.

A FONDO

IN THE FIRST DEGREE

Es el caso del momento. ¿Asesinó realmente James Tobin a su compañero Zack? Y si es así, ¿por qué? Para contestar todas estas preguntas no hay nada más fácil que acabarse el juego. Por eso os ofrecemos esta pequeña ayuda.

Como fiscales del distrito, nuestra labor consistirá en investigar si el artista ha sido el asesino o no. Para ello, debemos interrogar en principio a los principales testigos, ver todos los vídeos que han grabado nuestros ayudantes, y observar los objetos y posibles pistas que encontremos en nuestro camino.

INTERROGATORIOS

RUBÍ: Robo de arte

Cuando ya hallamos investigado todo lo que contienen los apartados de vídeos y pruebas, podremos empezar a interrogar a nuestros tres testigos. El orden de elección de los testigos no es fundamental. Aquí la primera testigo que interrogar será Rubí.

Empezamos preguntando sobre el robo de arte, para pasar seguidamente al tema de las pinturas de Tobin. Robin te responderá que las pinturas de Tobin se estaban convirtiendo en algo más oscuro. Esto hará que te pique un poco la curiosidad y le preguntes sobre la fama que tenían las pinturas, a lo que ella responderá que al público le gustaban más las anteriores.

Ahora debemos preguntar en primer lugar sobre su situación económica, para inmediatamente después interesarnos por los posibles problemas económicos. La respuesta que recibiremos será afirmativa.

Por último, hay que preguntarle si sabe dónde estaba Tobin. la respuesta, por supuesto, es: No lo sé.

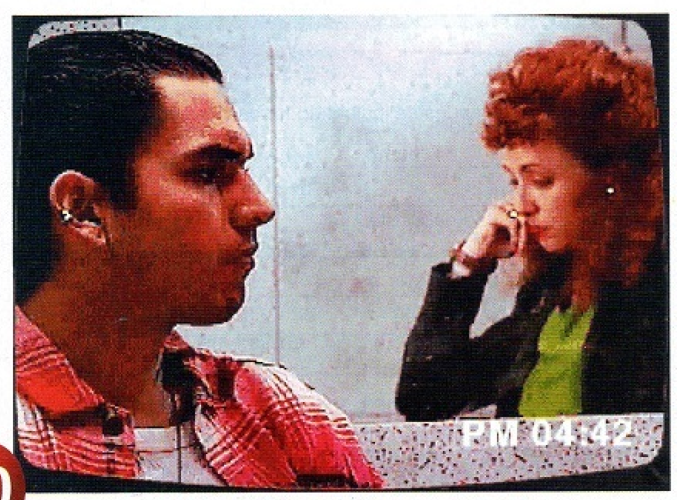
Pistola

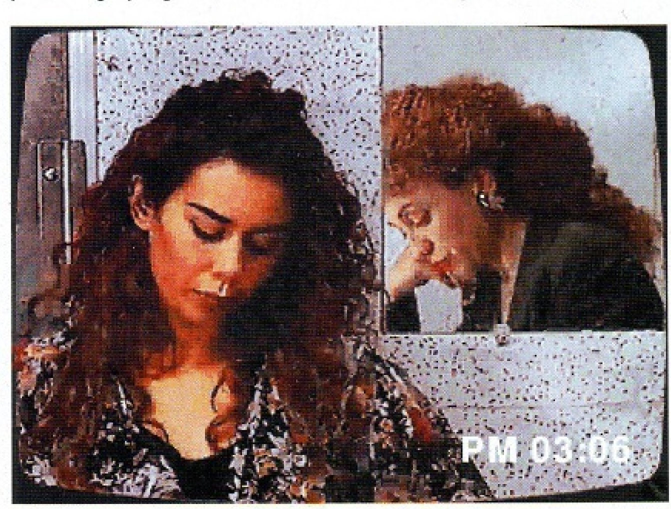
Sobre la pistola, tenemos que preguntar si Tobin tenía una. Tras recibir una negativa hay que descubrir de quién era la pistola, con lo que Rubí se sorprenderá. A la pregunta de "¿Por qué se sorprende?", ella responderá que le pareció ver algo en el gabinete de Tobin. Según ella, se trataba de una pistola. Además, afirma que puede identificarla.

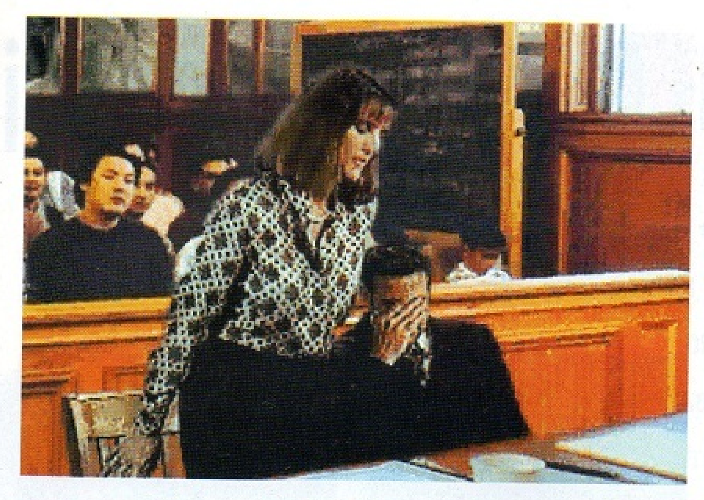
Zack

Lo primero que preguntaremos es si Zack era popular, para luego preguntarle si la había ayudado en su carrera. Al inquirir si había ocurrido algo entre los dos, la mujer responderá que se acostaron una sola vez. Después de esto, nada más oportuno que preguntarle si tiene algún tipo de remordimiento, cosa que la apenará, y que nos obligará a sugerirle que no se preocupe, ya que no ha sido culpa suya.

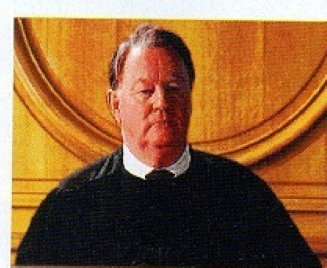
Tras calmarla, le preguntaremos si lo descubrió Tobin, para que nos hable de una carta sobre la que deberemos averiguar si la leyó.









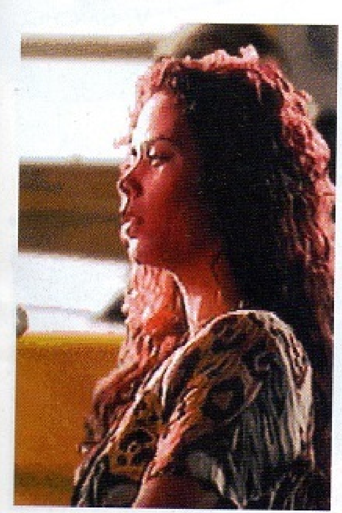


SIMÓN : Robo de arte

Lo primero que hemos de preguntar a Simón es si estaba en la galería el día del robo, a lo que nos dará una contestación algo confusa. Seguidamente nos interesaremos por su moto, y luego por lo que llevaba puesto el día del robo. Una vez enterados de todo esto, le revelaremos la llamada de Tobin, para luego mencionarle un más que probable soborno.

Pistola

Lo primero será preguntarle si vio una pistola en la galería. Como no nos prestará mucha ayuda, le pediremos su colaboración, para luego repetirle la pregunta.



Con una respuesta algo más clara, le preguntaremos si Zack tenía la pistola. Viendo que él sabía de su existencia, nos veremos obligados a preguntarle si se lo contó a alguien. La respuesta no nos la creemos del todo, de modo que sugeriremos que se lo contó a Tobin. Al final, le diremos que Tobin terminará confesando por sí mismo.

Carta

Empezaremos por hablar de Rubí, para luego preguntarle si Tobin conocía la existencia de la carta. Debido a un fallo en su contestación nos daremos cuenta de que él la leyó, y se lo haremos ver. A continuación le inquirimos si lo descubrió Tobin.

Después de esto, atacaremos su versión, le preguntaremos si se lo dijo a Rubí, y para acabar con él le ofreceremos un trato.

YVONNE: Robo de arte

Lo primero que tendremos que hacer con Yvonne es esclarecer los motivos de Tobin; continuaremos con la carta, para luego enterarnos de ciertas amenazas de muerte, y terminar pidiéndole más información.

La escena del crimen

Después de revisar la versión de Tobin, le preguntaremos si él preparó el encuentro. Luego le pediremos que continúe con su versión, con lo que nos encontraremos con la extraña historia de un palo. Al preguntarle si ese palo no sería otro objeto, las cosas se aclararán, y le pediremos que nos resuma también la historia de la camisa. Por último, le pediremos que continúe con la camisa.

Pistola

Nos interesaremos por una referencia de Daryl Barnes, para luego preguntarle si Zack pudo conseguir la pistola. Ante la negativa, propondremos a Tobin como dueño de ella. Como Yvonne se niega a entender la importancia de la pistola en el juicio, nos veremos en el deber de explicárselo. Pese a la explicación, tendremos que cuestionar su versión, con lo que nos prometerá un buen resultado en el juicio.

EL JUICIO

Antes de ir a juicio, se nos plantearán dos problemas. Uno será la pregunta de un periodista, al que no deberemos comentarle nada, y el otro será el discurso del juicio, en el que no mencionaremos celos sexuales. Tan sólo mencionaremos encubrimiento de robo. Teniendo estas dos cosas en cuenta, todo puede ir bien.



RUBÍ: Robo de arte

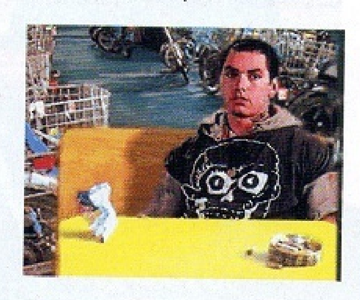
A Rubí le preguntaremos primero sobre la coartada de Tobin, para poder contrastarla con la versión del propio Tobin. Luego le pediremos más información sobre la versión de Zack, y, para acabar, sospecharemos de Tobin.

Pistola

En este apartado le preguntaremos a Rubí si tenía Tobin una pistola, y a continuación si sabía algo de ésta.

Zack

Par empezar, nada mejor que dar morbo y preguntar a una pobre mujer si se acostaba con el asesinado, y para colmo pedirla que lea la carta





que éste le mandó. El espectáculo lacrimógeno está asegurado. Después de tan triste lectura, le preguntaremos si había leído antes la carta, para luego pedirle que continúe leyendo.

Cuando acabe con la carta, nos espera la sorpresiva declaración de ésta, confesando haber mentido sobre la pistola. Entonces, lógicamente, le preguntaremos sobre el arma y le pediremos que identifique el arma.

SIMÓN: Robo de arte

A Simón le preguntaremos si estaba en la galería el día del robo, y nos contestará que sí, que vio a Tobin robando. Nosotros sugeriremos que recibió soborno.

Pistola

Preguntaremos a Simón si estaba informado sobre la pistola, y si existía amistad entre Tobin y él. Anotaremos una falta de consistencia en su historia, y comentaremos si se le contó a Tobin algo de la pistola.

Carta

La primera pregunta sobre el tema para Tobin será si conocía el romance entre Zack y Rubí. Estableceremos una cronología, y le preguntaremos si habló él de la carta con Tobin.

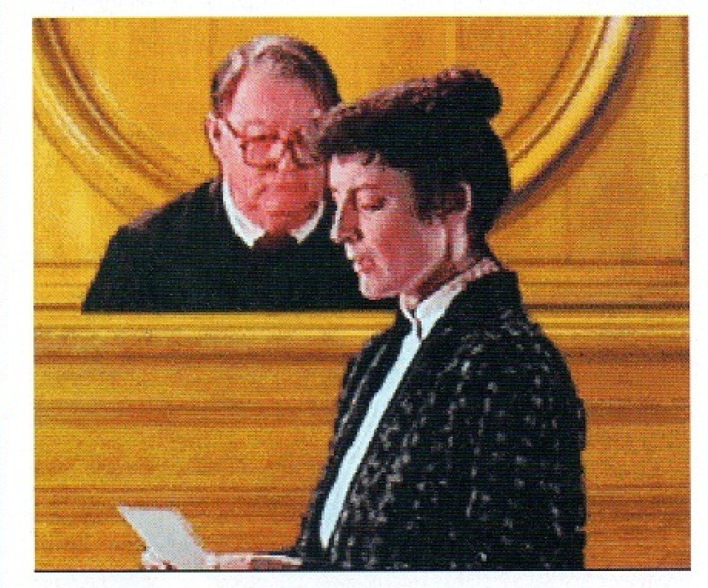
IVONNE: Robo de arte

Lo primero será preguntar a Yvonne si presenció la pelea, para luego mencionar el papel de Zack en el robo. Preguntaremos a continuación sobre los fondos que posee la galería. Esto nos permitirá preguntar sobre los posibles motivos de Zack, con lo que su apenada viuda sacará, por fin, la que será la prueba definitiva.









La escena del crimen

En primer lugar haremos indagaciones sobre el día del crimen, luego sobre la camisa de Tobin, y seguiremos pidiéndole que continúe con su versión. Luego la contrastaremos con la de Tobin.

Pistola

Debemos preguntar a la señora Barnes si tenía o no conocimiento de la existencia de la pistola. Le pondremos al día de la declaración de Tobin, y le clarificaremos la importancia de la pistola.

Por supuesto, pondremos a prueba su versión de la pistola, y debido a su sorprendente declaración, la pediremos explicaciones.

Looper: La escena del crimen

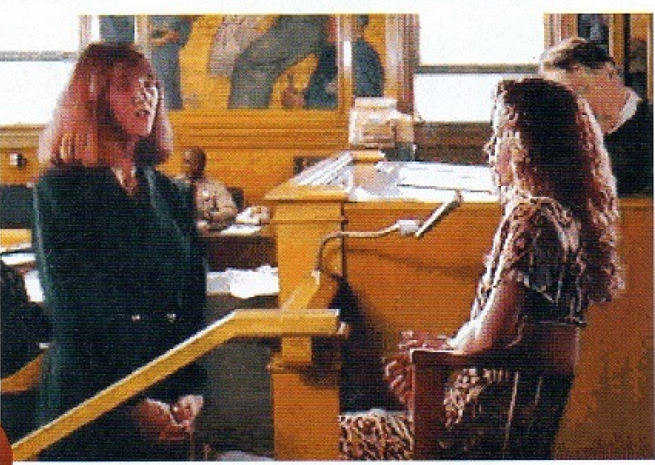
Debido a la actuación de la abogada defensora con la señora Barnes, la inspectora Looper a decidido salir a declarar. Nosotros, sin más preámbulo, le preguntaremos acerca de la versión de Tobin sobre la mesa, y, más concretamente, si Tobin fue quien rompió la mesa. También examinaremos las marcas de palanca, y uniremos esta prueba con el testimonio de Yvonne.

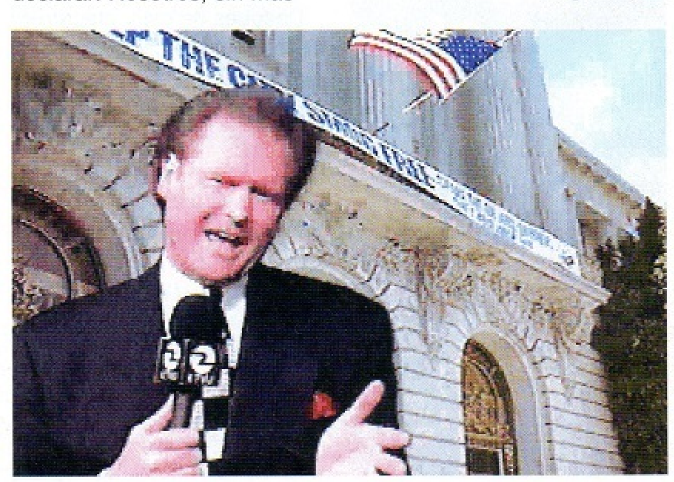
Tobin

Con Tobin usaremos, nada más empezar, dentro del tema robo de arte, la prueba telefónica que tenemos gracias a Yvonne, para acabar, con un dramático desenlace, cuando examinemos uno a uno todos los trágicos detalles de la pelea, dentro del apartado de la pistola.

Si todo ha ido correctamente, el juicio sólo tiene un desenlace posible, y es el esperado cargo de culpabilidad de asesinato en primer grado.

V. SÁNCHEZ



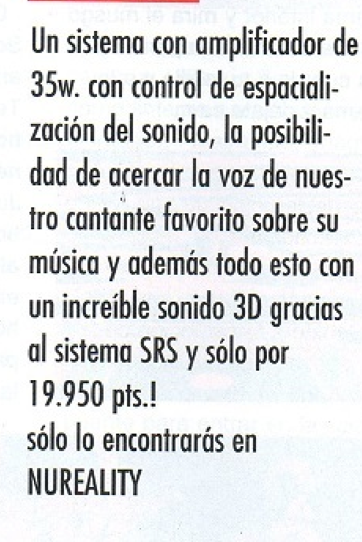


¡¡ VIVID 3D: LO ÚLTIMO EN SONIDO TRIDIMENSIONAL!!

Prepárate para la aventura multimedia mas increíble y alucinante jamás vivida. ¿Te imaginas que los sonidos de tu PC, Mac o Consola de Videojuegos cobraran vida a tu alrededor, que te sintieras dentro de tus videojuegos preferidos? Gracias a NUREALITY y sus sistemas VIVID3D será posible porque su innovadora tecnología SRS transforma cualquier sonido mono o estéreo en un auténtico sonido tridimensional como si de un sistema Dolby Prologic se tratase y todo con una mínima inversión y utilizando solo 2 altavoces. ¿increíble verdad? No lo dudes más y asociate al sonido 3D. (con NUREALITY nada volverá a sonarte igual.)

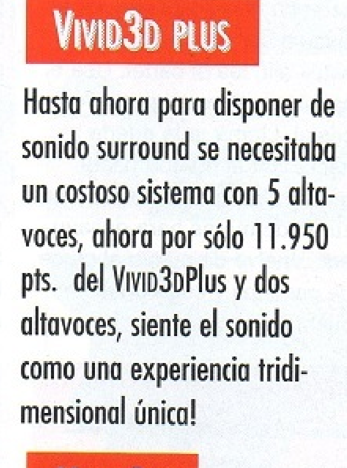


VIVID3D PRO



Un sistema con amplificador de 35w. con control de espacialización del sonido, la posibilidad de acercar la voz de nuestro cantante favorito sobre su música y además todo esto con un increíble sonido 3D gracias al sistema SRS y sólo por 19.950 pts.!
sólo lo encontrarás en NUREALITY

VIVID3D PLUS



Hasta ahora para disponer de sonido surround se necesitaba un costoso sistema con 5 altavoces, ahora por sólo 11.950 pts. del VIVID3DPLUS y dos altavoces, siente el sonido como una experiencia tridimensional única!

VIVID3D



¿ Porque sólo jugar con videojuegos cuando puedes estar dentro de ellos? con sólo 2 altavoces tendrás sonido 3D en cualquier lugar de tu habitación y sólo por : 8.950 pts.

- Todos los precios incluyen IVA
- La tecnologia SRS está patentada y es ganadora de los más prestigiosos premios como GAMES PLAYER, INNOVATIONS, MULTIMEDIA WORLD, RETAIL VISION.
- VIVID3D es compatible con SEGA, NINTENDO o cualquier otro sistema de videojuegos así como con equipos basados en tarjeta de sonido o sistemas estéreo.

Deseo recibir más información
Nombre...Empresa..........................
Dirección..
Población..............................Provincia.............................CP..................
Tel. ....Fax...
Enviar a: EUROMA TELECOM
C/ Infanta Mercedes, 83; 28020 Madrid
Tel.: 571 13 04 / 571 15 19 - Fax: 571 1911

EUROMA TELECOM S.L.

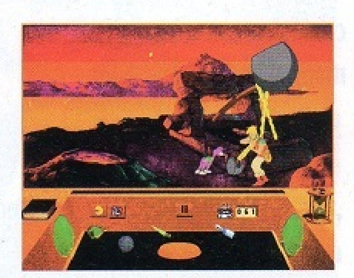
TORIN'S PASSAGE

A todos aquellos que todavía no hayáis conseguido liberar a los padres adoptivos de Torin del pérfido Percand, dentro de estas páginas os damos unas ayuditas.

Este magnífico programa de sierra está formado por cinco capítulos, cada uno de los cuales puede jugarse de forma independiente. Los padres verdaderos de Torin habían muerto tiempo atrás, cuando él no era más que un niño de mama. Pero un niño príncipe. Ahora, para colmo de males, sus padres adoptivos han sido convertidos en estatuas.

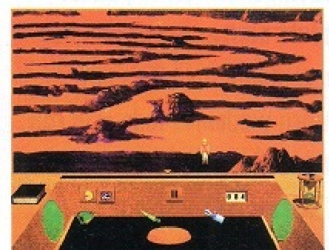
CAPÍTULO 1. LAS TIERRAS DE ARRIBA

Nada más comenzar, te encontrarás en un cruce de caminos en forma de T. El primer paso es volver a tu hogar. Allí, coge la cuerda y el hacha. Dentro de la casa podrás encontrar la bolsa y el gusano medidor. Tienes que coger ambas cosas. Luego vuelve al cruce y dirígete a la derecha hasta que llegues a la casa del guarda. Cuando estés allí, lee el cartel. Usa el hacha en el trozo grande de cristal. Llama a la puerta y habla con el guarda hasta que te diga que le apetece un zumo de moras para desayunar. Vuelve de nuevo al cruce de caminos y coge unas cuantas moras.



Cuando le des las moras al guarda, te indicará que quiere babosas y musgo para comer.

Abandona la casa del guarda y toma el primer camino al norte que encuentres. Allí verás un árbol. Súbete a su rama inferior y mira el musgo. Sube a la rama superior, ata la cuerda a tu tobillo y a la rama y déjate caer.



Coge el musgo, y cuando estés colgando, mueve a Torin hacia la derecha presionando rápidamente el botón del ratón, hasta que pueda agarrarse al extremo de rama. A continuación ya puedes volver al camino principal.

Dirígete hacia la izquierda. Sobre el árbol del pantano encontrarás dos caracoles. Te dirán que quieren una hoja larga. Ve junto al árbol negro que tiene babosas. Junto a él verás un camino bordeado por dos plantas con afiladas ramas. Pasa entre ellas y verás un montón de hojas. Usa el gusano medidor para saber cual es la más larga de ellas. Llévales esa









hoja a los caracoles. Baja a la ciudad. Pon a los caracoles en el foso y coge el lodo del foso que te den.

Utiliza el lodo en el árbol de las babosas. Usa a Boogle con forma de caja y retírate a la derecha. Ya has conseguido las babosas.Así pues, llévale su comida al guarda.

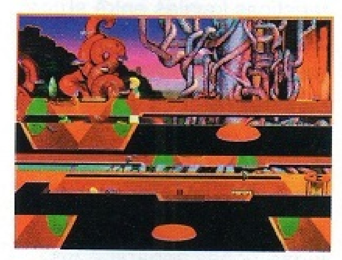
Ahora te pedirá una raíz. Tienes que ir al árbol que tiene formas geométricas. Corta con el hacha la raíz de forma cuadrada y entrégasela al guarda. Toma el cristal que te ofrezca el guarda. En la sala del fenocristo, ve hacia arriba y a la derecha y utiliza el cristal en los agujeros hasta que consigas que bajen todos los pilares (se trata de un *puzzle* muy sencillo; no necesitas más que un poquito de paciencia). Llena la bolsa con el polvo que aparecerá y esparce un poco del mismo sobre Torin. Te transportará hasta Escarpa.

CAPÍTULO 2. ESCARPA

Sube la escalera y coge la otra baldosa. Luego dirígete a la izquierda, donde conocerás a los simpáticos Bitternuts. Espera hasta que Boogle adquiera las formas de la pala y el yo-yo. Baja a la zona en la que se encuentra una mujer lavando. Coge la pinza de ropa.

Baja a la caverna de la izquierda. Entra en la caverna del dragón y coge la baldosa que está al final. Usa a Boogle como un gusano para



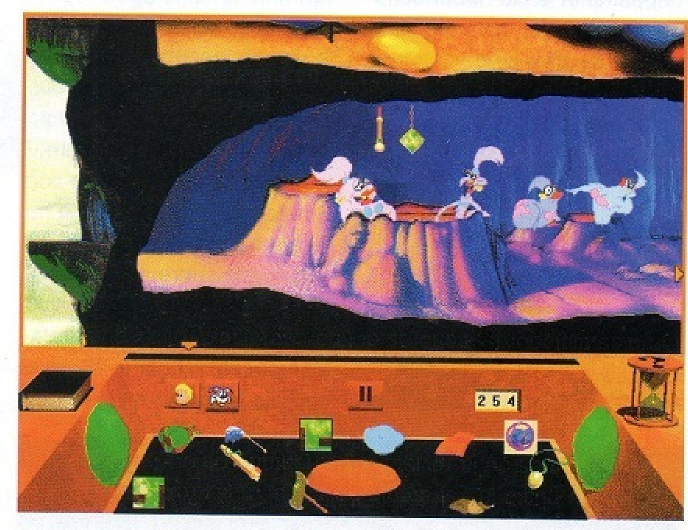


entrar hasta el fondo de la caverna. Utiliza a Boogle como linterna para poder ver el interior. Finalmente, imagínate que es una pala y coge con él un poco de excremento de dragón. Ahora sal de la cueva y baja otra escalera. Habla con el buitre de dos cabezas y vuelve al área de la lavandera.

Sube al Noreste y cruza el puente para entrar en la sala del trono del rey Rupert. Coge el trozo de carne que puedes ver sobre la mesa. Regala al rey tu trozo de cristal para colocarlo junto a los demás. Recibirás una invitación para una Fiesta Real.

Sigue hablando con la reina Di (¿estarán pensando en Lady Di?) hasta que te dé un relicario para la princesa Leenah. Dirígete una vez más a la zona de la lavandera. Luego ve a la casa de los Bitternuts y entrégales la invitación a la Fiesta.

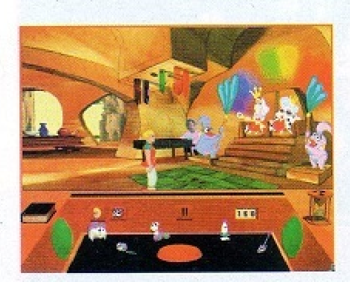




Ahora ya podrás coger la baldosa de la mesa. Baja hasta la cueva del dragón. Deja caer la carne por la rampa, y los buitres echarán a volar a por ella. Luego sube a la derecha y salta la rampa. Desciende hasta el interior del harem. Allí encontrarás el cojín, la alfombra , el abanico y la baldosa pintada. Entra en la cueva superior, en la que podrás encontrar dos mofetas (Sam y Max, ¿no os recuerda a cierto juego de la compañía LucasArts)? Pon la pinza en la nariz de Torin para que no se asfixie y usa la alfombra con las mofetas. De este modo podrás cruzar la cueva. Te encontrarás con un meditador (Veder). Tienes que habla con él . Dale el cojín y toma su baldosa.



Otra vez debes entrar en el harem. Utiliza el *scroll* manual de la pantalla para poder ver la zona inferior. Lanza la alfombra sobre el balcón, y usa el abanico para llevar el aroma hasta las damiselas. Usa a Boogle como un yo-yo por el hueco de la escalera para coger la baldosa que está ahí, y vuelve a la zona de la lavandera. Dale la baldosa con el dibujo para que la lave. Hasta el momento, si todo ha ido bien, debes tener en tu haber ocho baldosas. Baja hasta el nido del buitre. Desciende con el *scroll* manual hasta observar un pequeño árbol.



Utiliza el excremento de dragón con este árbol. Como verás, es un excelente abono. Cuando haya crecido, baja por él y entra en el templo de las baldosas. Tienes que colocar las ocho que posees y luego volver a pedirle al rey la que falta. Cuando tengas todas las baldosas, debes resolver un *puzzle*. Sitúalas de manera que formen una cara entristecida. De allí podrás viajar hasta Pergola.

CAPÍTULO 3. PERGOLA

Muévete ligeramente. Te caerás por un agujero. Toca a Torin cuando esté atado y podrás evitar que te coman los enanos. Platica con Smetana y síguele. Luego conversa con Leena. Utiliza el relicario sobre el proyector holográfico y ábrelo para que se vean las fotos; a continuación dáselo a Leena. Toma el cuchillo que está en la bota izquierda de Leena y libérala. Ahora tendrás que seguir unas escenas intermedias hasta que debas enfrentarte con un *puzzle* en el fenocristo. Observa que todos los Ostaries tienen cuatro características iguales entre sí. Tienes que colocarlos de manera que estén alineados Ostaries con una característica igual en cada uno de los lados de la estrella.

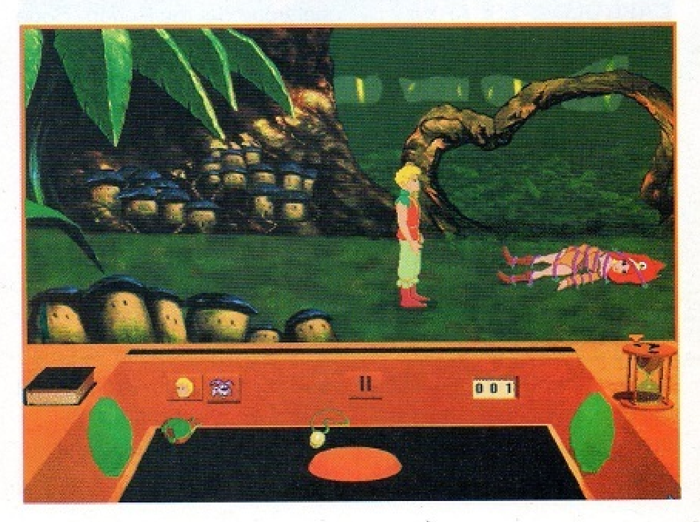
Seguidamente, aparecerán unos cantantes. En primer lugar, debes separar a las mujeres de los hombres. Después, tendrás que ordenar a las mujeres para que canten en escala ascendente, lo que abrirá un fenocristo hacia Escarpa. Los hombres deben ser ordenados para que canten en escala descendente. Esto abrirá el fenocristo hacia Asthenia. Usa unos polvos mágicos y despídete ardorosamente de la bella Leena.

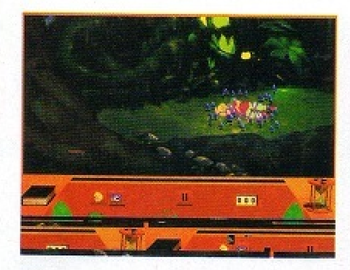
CAPÍTULO 4. ASTHENIA

Abre la puerta del armarito. Coge la botella y mírala con el proyector holográfico. Ábrela y utilízala para limpiar la parte superior del armario. Pulsa sobre esta parte, y se abrirá una puerta en la derecha. Dirígete a la izquierda y pulsa el botón sobre la televisión. Muévete ligeramente hacia la derecha para coger las bolas. Hazte con cuatro bolas. Ve al balancín que se encuentra en la derecha . Coloca las cuatro bolas en un lado, y siéntate tú en el que queda libre. Esto hará que se nivele el balancín y aparezca una catapulta en el centro mismo de la isla. Coge una de las bolas y dirígete a la catapulta. Presiona la palanca y súbete a lo alto de la catapulta. Corta la cuerda con el cuchillo, y serás lanzado sobre otra zona de tierra similar a un laberinto. Ve hacia la derecha, hacia donde brilla un objeto. Cógelo: es una llave inglesa. Ve hasta el extremo superior derecho y usa la llave inglesa en la máquina.

Métete en la caverna. La salida se encuentra a la izquierda, abajo. Atraviesa los túneles. No te puedes perder, ve siempre escogiendo el camino de la izquierda. A la salida encontrarás una serie de piedras sobre la lava. Debes cruzar hasta el otro lado pisando TODAS las piedras. Para ello, sigue la siguiente secuencia :









(F) adelante , (B) atrás , (D) derecha , (I) izquierda. FIFFFDBBDBDFFIFDFDDIII-BIIIIIDDDDFFF

Ve a la derecha y resuelve el *puzzle* de los cristales. Debes conseguir que el haz de luz cruce a través de todos los cristales. Vierte un poco de polvo sobre Torin y viaja a Tenebous.

CAPÍTULO 5. TENEBOUS

Torin está inconsciente. Utiliza el botiquín de Boogle con Torin. Usa el cuchillo con la rejilla de ventilación. Muévete por el sistema de ventilación hacia la derecha, hasta que caigas al vacío. Cuando se levante, Torin será arrestado. Habla con la señora Planta. Mira los gusanos de seda en sus raíces. Luego coge la flor muerta. Ve a la izquierda y habla con el árbol hasta que haya suficiente savia. Coge la savia con la flor muerta. Vuelve con los gusanos de seda. Tienes que impregnar con savia las hojas y coger los gusanos de seda. Retorna junto al árbol y muévete por la ladera. Desplaza el cursor sobre la hierba hasta que encuentres un trozo que diga que sí. Sigue esta política hasta que consigas llegar al otro lado. Conviene que escojas en el menú de juego el modo de conversación cerrada.

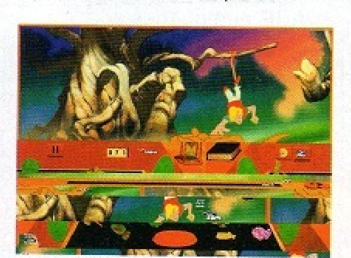
Ve hasta la puerta del anfiteatro. Coge la chistera y el bastón. Observa al arquero y a Bags Bunny. Coge el arco del arquero.

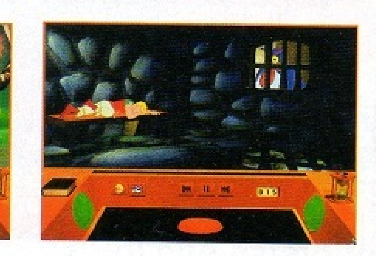


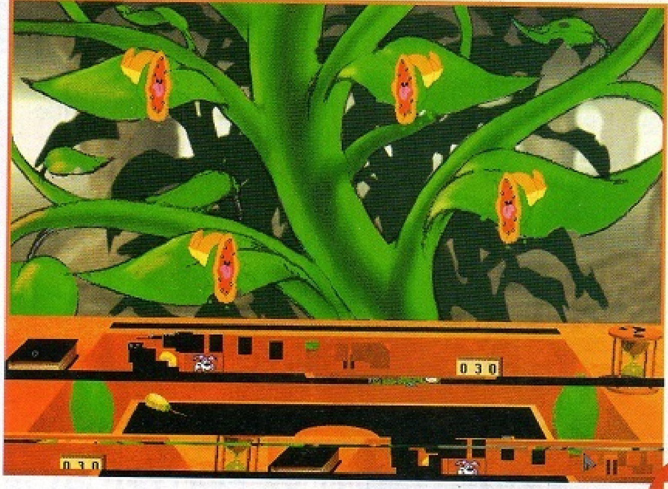
Habla con R. Kyvest. Te dará un audiocristo con la voz de Lycentia y un cristograbador. Usa el proyector holográfico con el cristograbador. Coloca el audiocristo en la parte superior y escucha el mensaje. Ve a la izquierda y habla con Bags Bunny. Tienes que charlar también con el carpintero, la presentadora, el acróbata y el mago ciego. Coge la gaita que hay sobre la librería. Dale la chistera a Bags Bunny y recógela con el conejo dentro. Toma la sierra del carpintero. Dale la chistera al mago. Te dirá que necesita una varita mágica. Aplica la sierra al bastón y haz una varita. Dásela al mago. Coge el cartel que hay en la pared, ponlo en el proyector holográfico y usa los gusanos de seda con el pañuelo. Luego dale el pañuelo que hagan los gusanos al mago, que te dejará un libro de magia. Usa el arco con la sierra. Se deslizará. Coge el talco que han dejado los acróbatas. Usa el talco con el arco. Cuando te llame la presentadora, sal al escenario y usa el arco con la sierra. Desafinarás tanto que te expulsarán al vacío, donde vive Lycentia.

Usa la gaita para llegar hasta la puerta de la bruja. Pon el cristograbador en el proyector holográfico y coloca los trozos de cristal en la parte inferior. En la parte superior tienes que formar la siguiente frase : "d", "reep !", "comeh", "ere". Deja sonando esta frase constantemente. Retírate del portal y suelta al vacío el criptograbador. Llama a la puerta, y cuando se vaya a abrir, súbete encima de la entrada para que no te vea Dreep. Métete en la cueva de Lycentia y usa el libro mágico con ella. Toca el collar de Lycentia. Cuando forcejees con Pecand, salta sobre el puchero burbujeante, usa el libro sobre Pecand y relájate para ver la secuencia final de este bonito cuento.

A. J. NOVILLO







SOS MAIL



Como no podía ser menos, volvemos al panorama informático lúdico con el consultorio más "dicharachero" del mundillo. Esperamos que sigas depositando tu confianza en nuestros servicios, mandándonos tus cartas con dudas y sugerencias.

DEMO "MOSQUEANTE"

Queridísimos amigos de PC Player:
Quisiera saber por qué, en el número 8 de la revista, en la demo del juego *Bermuda Syndrome*, sólo puedo jugar las siguientes secuencias:
- Cojo el cuchillo y corto el paracaídas. Al caer, peleo contra el hombre y lo mato.
- Libero a la chica y cojo el fusil. Cambio de pantalla, y hago que la serpiente mate al dinosaurio.
- Mato a los "pajaruelos" y... A partir de ahí, ya no domino yo el juego. Por eso, es un poco "mosqueante" que, ya que pone y especifica en la revista que es una demo jugable, luego no pueda avanzar.

JUAN CUBELLO SÁNCHEZ
Rocafort (VALENCIA)

Respuesta: Gracias por el pequeño "A Fondo" que acabas de proporcionar al resto de lectores de la demo de *Bermuda Syndrome*.

Por supuesto que la demo es jugable, lo que pasa es que a partir de la cuarta pantalla entra en modo visual. Si pudieras avanzar más, seguramente no te comprarías el juego, y estarías todo el día con la demo. Debes tener en cuenta que las demos sirven para que las distribuidoras vendan, no para lo contrario. Si te ha gustado la demo, no dudes en comprarte el juego final.

REBEL ASSAULT II

Además de los correspondientes halagos, me gustaría que me solucionaseis un pequeño problema, que no debe ser tan pequeño, ya que nadie ha podido solucionármelo.

Hace poco compré el juego Rebel Assault II, y, al intentar instalar, no logro acceder a la configuración, aunque sí puedo jugar. He probado el CD en otros ordenadores parecidos al mío (tengo un Pentium 100), pero funciona perfectamente, por lo que deduzco que esto no es el problema. Me puse en contacto con el servicio técnico de Erbe, pero a pesar de su esfuerzo y atención no han logrado ayudarme. Por favor, sois mi último recurso, seguid así, y mantened el nivel de la revista.

JUAN GRANDE GÓMEZ
MADRID

Respuesta: Gracias por los piropos, pero tampoco nosotros podemos ayudarte ya que, aunque hemos probado el programa en varios ordenadores, no nos ha dado error en ninguno. Ten en cuenta que si los chicos del servicio técnico de Erbe no han podido ayudarte (un saludo desde aquí para ellos), es debido a que todos los PCs son diferentes internamente. Prueba a eliminar algún *driver* que pueda crear conflictos. Lo sentimos.

DOOMANÍACO

Soy un asiduo lector de vuestra revista, y al adquirir recientemente un lector de CD-ROM me he metido a fondo con vuestros CDs de demos que regaláis todos los meses. En el número 2 disteis un CD especial recopilatorio de *Doom* con niveles, editores... Mi pregunta es: ¿Cómo puedo ejecutar estos niveles? En la revista pone lo siguiente: DOOM -FILE D:\DOOM\WADSDOOM\CHIQUITO.WAD, pero, aunque a vosotros os sea fácil, a un neófito como yo me suena a chino. ¿Me podéis explicar cómo va?

MARC FERNÁNDEZ JOFRA
Granollers (BARCELONA)

Respuesta: ¡Ahhh, el Número 2, que tiempos aquellos...!

No te preocupes: DOOM es el ejecutable del juego, - FILE sirve para activar la posibilidad de añadir niveles, y el resto es la ruta en la que se encuentran los ficheros WADS que puedes añadir a nuestro querido *Doom*.

VIDEOJUEGOS VARIADOS

Me acabo de comprar vuestra revista, y lamento no haberme incorporado antes a la misma, ya que imagino que los números anteriores serán tan buenos como lo que tengo ahora mismo entre las manos. Después de los halagos, me gustaría consultaros varias cosas: ¿Cuál es le mejor juego de baloncesto para PC? ¿Y el de estrategia?

JAIME CIERVO GUADIANA
(GUADALAJARA)

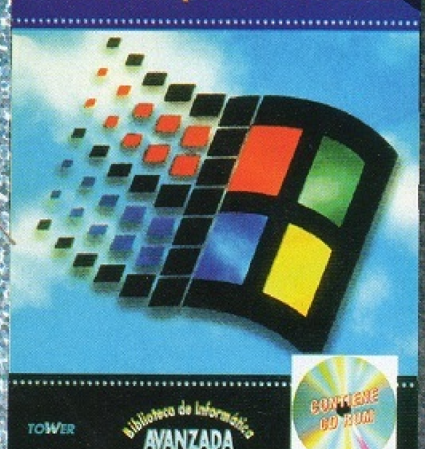
Respuesta: Lo del baloncesto es fácil: *NBA Live '96*, último programa de Electronic Arts. Pero lo de la estrategia no tanto, ya que dentro de este genero hay muy variados formatos. Por ejemplo, si te gusta la estrategia económica puedes probar con *Powerhouse*, de Impressions, pero si lo tuyo es la guerra, cualquiera de los de la compañía norteamericana Avalon Hill. Si prefieres un poco de arcade, *C&C* o *Warcraft*.

¡ESPERAMOS TUS CARTAS!

Como todos los meses, aguardamos con ansiedad vuestras misivas, las cuales contestaremos gustosos en el interior de estas páginas. Ya sabéis: para cualquier duda relacionada con informática, juegos o similares, escribidnos a la dirección que detallamos en este mismo recuadro. Recordad que este es nuestro nuevo domicilio:

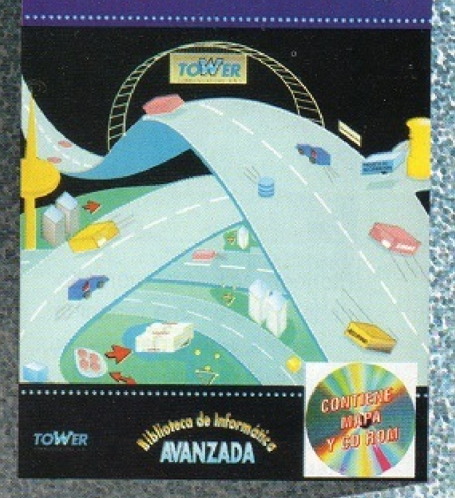
PC PLAYER -SOS Mail-
C\ Aragoneses 7
28100 Alcobendas (MADRID)

LOS LIBROS DE INFORMÁTICA MÁS ACTUALES AL MEJOR PRECIO



Contiene CD-ROM con una selección de ficheros de sonido, vídeo e imágenes, así como las utilidades disponibles actualmente para Windows 95.

Este CD-ROM contiene dibujos, imágenes, animaciones, librerías de bloques y demostraciones de AutoDesk, que podrán ser visualizadas con las utilidades incluídas en el propio CD.



Contiene CD-ROM con 800 programas de acceso rápido a INTERNET

Contiene CD-ROM con una demostración de 3D Studio V.4, ficheros de animación de formato FLC, archivos de imágenes ficheros de objetos, demostraciones de rutina IPAS y utilidades para el tratamiento y la visualización de imágenes y animaciones.



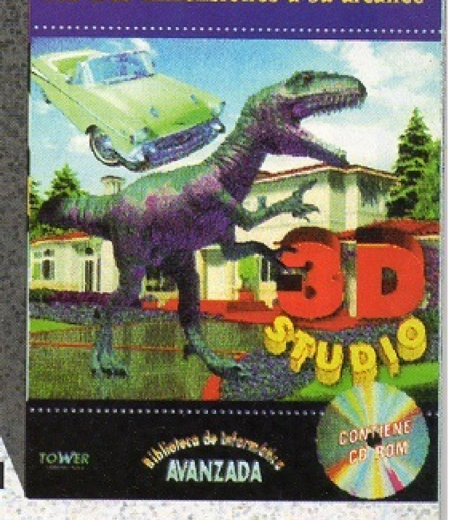


CADA LIBRO POR SÓLO:

1.995 ptas. IVA INCLUIDO

TOWER COMMUNICATIONS

Solicite catálogo al Tel. (91) 661 42 11

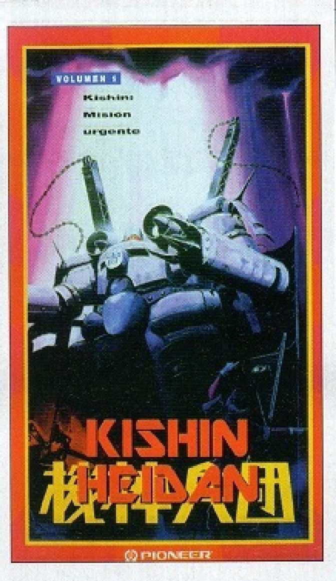


MANGAMANIA

KISHIN HEIDAN

Distribuidor: DREAMWORKS





Pioneer regresa al mercado de la mano de una renacida Cartoonia, ahora denominada Dreamworks. Además de las terceras entregas de *Moldiver* y *Tenchi Muyo*, aparece **Kishin Keidan**. Es el capítulo piloto de una serie que cuenta la historia de la unidad Kishin, un escuadrón especial que protege la Tierra de los *aliens* que quieren dominarla. Su mejor arma es un soldado *robot* gigante desarrollado a partir de un soldado *robot* extraterrestre capturado.

Un científico y su mujer son asesinados por el Coronel Shinkai del Ejército de Kanto. El hijo de la pareja, Taishi, escapa con el maletín de su padre. Distintas fuerzas buscan el maletín.

En el dibujo, la mezcla de trazos serios con infantiles logra dotar a la animación de una fluidez excelente. Esperemos que la serie sepa mantenerse en esta misma línea de original calidad.

PATLABOR 2

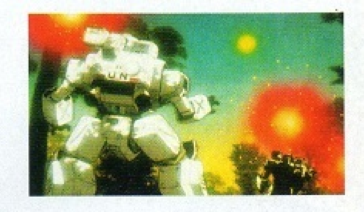
Distribuidor: MANGA VIDEO



Segunda parte del conocido título, supera con creces a su predecesor, tanto por lo que se refiere a calidad técnica como artística. La magnífica tensión conseguida en las animaciones del filme envuelve a la perfección el argumento complejo y angustioso.

La historia también está mucho mejor elaborada que en la primera parte, de la que sólo se dan pequeñas referencias. Un grupo terrorista ha maquinado un plan casi perfecto para hacerse con el control de Japón. La policía recurre a los miembros descarriados de la SDV (División Especial de Vehículos) para proteger la ciudad de Tokyo. Detrás de esta peligrosa operación criminal está el cerebro de Tsuge, ex profesor y ex amante de Nagumo, que debe dirigir la operación de defensa. Las cosas, como siempre, se complican y...

En fin la historia original del escritor Headgear ha sido llevada al filme con solidez y calidad más que sobradas, gracias a la magistral labor de los dos principales responsables artísticos: el guionista, Kazunori Itoh, y el director, Mamoru Oshii.

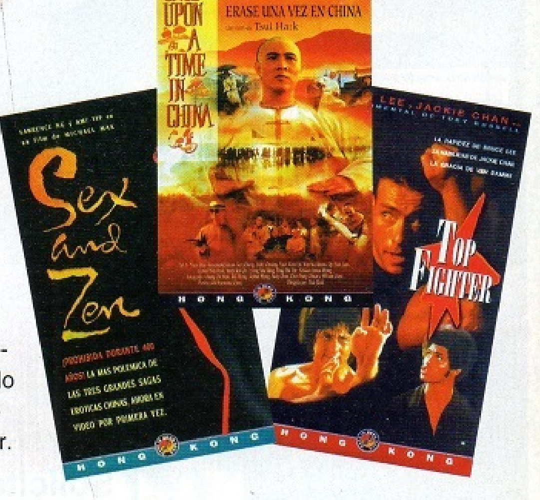


MADE IN HONK-HONG

Distribuidor: MANGA FILMS

Esta vez no presentamos una sola película sino un nuevo sello: **Made in Hong Kong**, también perteneciente a Manga Films, S. L. Bajo este nombre no vas a encontrar películas *manga* sino filmes de aquellas tierras con personas de carne y hueso.

Empiezan con tres títulos: **TopFighter**, **Érase una vez en China** y **Sex and Zen**. El primero es un vídeo dedicado a los amantes de las artes marciales. El segundo es una magnífica epopeya china dirigida por Tsui Hark, y el tercero es uno de los títulos de la famosa saga erótica que causó escándalo en el momento de su aparición en su país. Muchos otros productos están a punto de llegar hasta nosotros, de modo que tienes que estar ojo avizor.



GRAN CONCURSO SIERRA, COKTEL Y PC PLAYER







Si quieres ganar estos fantásticos premios, sólo tienes que contestar las dos sencillas preguntas que aquí te proponemos:

1ª. ¿Qué otro juego de terror de Sierra fue Megagame del número 5 de PC Player?

2ª ¿En qué país de los tres que aquí mencionamos no transcurría el primer Gabriel Knight (Estados Unidos, Japón, Alemania?

PREMIOS DE GK2

1º Sudadera de Sierra y tres de los mejores juegos de su catálogo.
2º Camiseta de Sierra y dos juegos.
3º Dos magníficos juegos de Sierra.

Ganar en este concurso es mucho más fácil de lo que puedes creer. Sólo tienes que mandarnos las respuestas a nuestras preguntas en el cupón que aparece en esta misma página, y, si son correctas, tomarás parte en el sorteo. Recuerda que debes enviar el cupón antes del 30 de Abril del año en curso. Debes hacer memoria para dar con la solución a nuestras cuestiones. Para refrescarla, sólo te podemos decir dos cosas: Un fantasma hizo estragos en esa pacífica mansión (1ª pregunta); De este país proviene la única sección de esta revista no dedicada a los juegos (2ª pregunta).

CONCURSO GK2

Envíanos tus respuestas indicando todos tus datos personales

1. ____________________
2. ____________________

Nombre: ____________________

Dirección: ____________________

Ciudad: ____________________

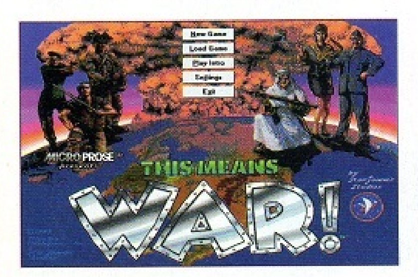
Provincia: ____________________ C.P.: __________

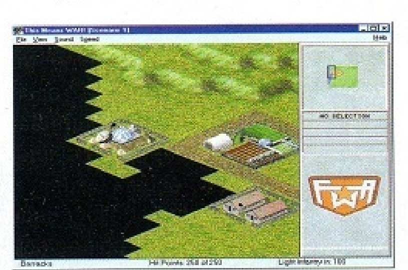
Teléfono: ____________________

Para participar en el concurso Gabriel Knight 2, envíanos el cupón original (no valen fotocopias) debidamente cumplimentado antes del 30 de Abril de 1996 (indicando CONCURSO GK2 en el sobre) a la siguiente dirección: PC PLAYER. C/ Aragoneses 7. Pol. Ind. Alcobendas. 28100 MADRID.

PRÓXIMO MES

Si te gusta la estrategia bélica, el mes próximo tendremos en las páginas de la revista el comentario de un esperado juego de Microprose, **This means war!** (¡Esto es la guerra!). Se trata de un divertidísimo programa para Windows en el que tus tropas tendrán que luchar en los más remotos y peligrosos lugares de todo el mundo contra terribles dictadores, señores del narcotráfico, y otros guerreros del planeta.







DIRECCIONES DE INTERÉS

ARCADIA
Pº/ Castellana 52, 6
28046 Madrid
Tfno. (91) 5610197

BMG INTERACTIVE
Avda. Madroños 27
28046 Madrid
Tfno. (91) 3880002

CIC INTERACTIVO
C/ Albacete 5, 3
28027 Madrid
Tfno. (91) 3260120

COKTEL EDUCATIVE / SYSTEM 4
C/ Tomás Redondo 1, 1ºF (Ed. Luarca)
28033 Madrid
Tfno. (91) 3815332

DIGITAL DREAMS MULTIMEDIA
C/ Vicente Muzas 15, 1ºD
28043 Madrid
Tfno. (91) 5192353

ELECTRONIC ARTS ESPAÑA
C/ Rufino González 23 bis, 1º Local 2
28037 Madrid
Tfno. (91) 3047091

ERBE/MCM
C/ Méndez Alvaro 57, 3º
28045 Madrid
Tfno. (91) 5399872

FRIENDWARE
C/ Rafael Calvo 40
28010 Madrid
Tfno. (91) 3083446

PC TOP PLAYER
C/ Aragoneses 7
28100 Alcobendas (Madrid)
Tfno. (91) 6614211

PROEIN, S.A.
C/ Velázquez 10, 5º Derecha
28001 Madrid
Tfno. (91) 5762208

UBI SOFT
C/ Can Vernet 14
08190 Sant Cugat del Vallés (Barc.)
Tfno. (93) 5895720

VIRGIN ESPAÑA
C/Hermosilla 46, 2ºD
28001 Madrid
Tfno. (91) 5781367



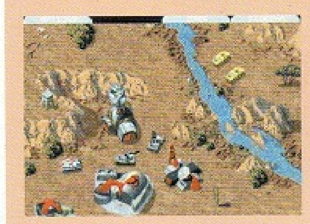


PC-TOP-PLAYER

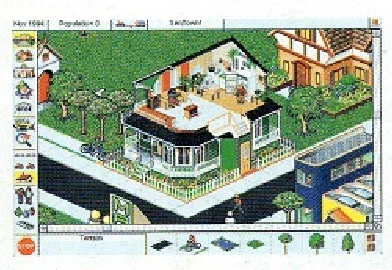
ESTE MES EN NUESTRO CD-ROM

COMMAND & CONQUER

Aquí tenéis una absoluta primicia: la demo jugable del excepcional Command & Conquer. Si todavía no conoces este programa, lo cual nos extraña, echa un vistazo a las tres fases a las que te permite acceder la demo, y, si puedes, no dudes en adquirirlo.



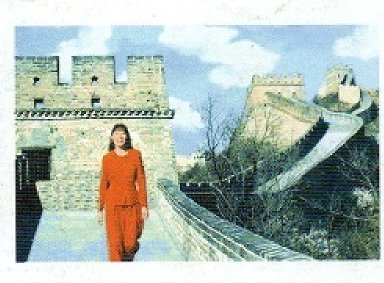




SIM TOWN El programa *Sim City* para niños ya está aquí. Al fin, Maxis se ha decidido a hacer un juego dedicado a los más pequeños de la casa, los cuales quedarán totalmente encantados con él.



RISE 2: RESURRECTION La demo de la continuación del programa *Rise of the Robots* te ofrece la posibilidad de controlar a dos luchadores de los veinte que te ofrece su versión final.



SHANGHAI: GREATS MOMENTS El divertido juego *Shanghai* tiene un nuevo ejemplo multimedia con este programa de la compañía Activision, que incluye diferentes escenarios, vídeos y juegos.



ADEMÁS...

SHIVERS
TRAUMA
STEEL PANTHERS
MIMI & THE MITES
SPEED HASTE
TEMPEST 2000
CYBERMAGE
DESCENT 2

CURSO JUEGOS
SHAREWARE
TOWERTEX





GABRIEL KNIGHT 2

Nuestro programa de portada también cuenta con demo dentro del CD-ROM de PC Player, aunque se trata de una demo visual. En ella podrás ver un poco de la historia de esta aventura de hombres-lobo a los que se debe enfrentar el famoso escritor y detective Gabriel Knight.



